NL2

NEXT LEVEL **EXTRA**

NUMERO 15

ARGENTINA $2.90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10.50 • VENEZUELA $1.360

ATLANTIS

LA SOLUCION COMPLETA PARA ESTA RETORCIDA AVENTURA EN EL OCEANO

FINAL FANTASY CHRONICLES

SOLUCION DE UN CLASICO PARA PSX

PREVIEWS

THE MUMMY RETURNS • SILENT HILL 2
TONY HAWK PRO SKATER 3 •
SONIC ADVENTURE 2 • SEGA SPORTS 2K2

TRUCOS

TOMB RAIDER CHRONICLES • 007 RACING
COLIN MC RAE RALLY 2.0 • PERSONA 2
TWISTED METAL BLACK • W.E. 2000
WORLD SCARIEST POLICE CHASES
COOL BOARDERS 2001 • ATLANTIS
DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX
INCREDIBLE CRISIS • ¡Y MUCHO MAS!

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com


ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00015

PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY • NINTENDO 64

ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

NOW LOADING 4
Noticias de nuestras consolas

FIRST APPROACH 10
Anticipos de los juegos que se vienen

HANDS ON 16
Lo probamos antes que salga a la venta y te contamos de qué se trata

SPECIAL REPORT 18
Junto con el juego se estrena ATLANTIS, la nueva película de los Estudios Disney, ¡así que preparamos un informecito para que sepas todo!

FINAL TEST 22
Revisiones indispensables de los juegos más esperados

CHEATERS PARADISE 24
Estrategias, soluciones y trucos para tus juegos favoritos

GAME CHARTS 62
Ranking de posiciones y los destacados

NUMEROS ATRASADOS 63
¡Ahora podés completar tu colección!

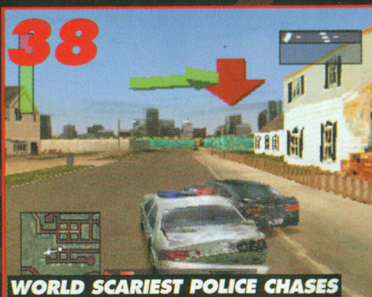
CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

Atlantis: The Lost Empire PSX 24
World´s Scariest Police Chases PSX 38
Final Fantasy IV PSX 44

TRUCOS

TR Chronicles PSX / Confidential Mission DC 54
Bomberman P.E. PSX / Persona 2 PSX 54
Colin McRae Rally 2.0 PSX 55
007 Racing PSX 56
Looney Tunes Racing PSX 57
Cool Boarders 2001 PSX / Atlantis PSX / WS Police Chases PSX 58
Dave Mirra's FS BMX: Maximum Remix PSX / Incredible Crisis PSX 58
Dave Mirra's FS BMX PSX 59
Twisted Metal Black PS2 / ISS Pro Evolution 2 PSX / WE 2000 PSX 60
R2R Boxing 2 PSX / Roswell Conspiracies PSX / Red Dog DC 61

38

WORLD SCARIEST POLICE CHASES

44


FINAL FANTASY IV

18


ATLANTIS: THE LOST EMPIRE



FIRST APPROACH / FINAL TEST

THE MUMMY RETURNS MP 10
LOONEY TUNES SHEEP RAIDER PSX 11
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 MP 12
SILENT HILL 2 PS2 13
SONIC ADVENTURE 2 DC 16
SEGA SPORTS 2K2 DC PS2 XB 14

ROSWELL CONSPIRACIES PSX 22
WORLD SCARIEST POLICE CHASES PSX 22
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE PSX 23
CRAZY TAXI 2 DC 23

EDITORIAL

El cambio al formato de la revista y sus nuevas secciones, como la de noticias y previews, han tenido una muy buena aceptación por parte de todos nuestros lectores, ¡que más que lectores son amigos!
El pasado 4 de julio algunos integrantes del staff de Next Level y Next Level Extra nos reunimos con los quince ganadores del sorteo LARA CROFT: TOMB RAIDER en las oficinas de United International Pictures, representante de Paramount en la Argentina, para asistir al preestreno de la peli, que recién se pudo ver en los cines al día siguiente.
La verdad es que la pasamos muy bien y quedamos muy conformes con el concurso, así que en cualquier momento vamos a hacer otro así todos tienen una nueva oportunidad de participar. Quiero agradecerles en nombre de todos los que hacemos NLX por tantas cartas y e-mails que nos mandaron. ¡No se olviden de escribirnos a *nlx@editorialpowerplay.com* o a **NEXT LEVEL EXTRA - Paraguay 2452, 4° B, (1121) Capital Federal**, así inauguramos el correo de lectores!

Durgan A. Nallar
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano - Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías - Diego Vitorero

REDACTORES
Maximiliano Ferzzola - Santiago Videla - Diego Vitorero - Rodolfo Laborde - Martin Varsano

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio - Daniel Kohut

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Marcelo Peñalver - Carla Callegari - Hernán Fernández

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Paraguay 2452, 4º B (1121) Teléfonos: 11-54-4961-8424 / 8407 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Julio de 2001.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

La rubia cazadora de vampiros y otros monstruos por el estilo llegará a la Xbox de la mano de Electronic Arts. El juego sucederá unos tres o cuatro años atrás con relación a la serie de TV, e incluirá a todos los conocidos personajes, incluso al gran enemigo de Buffy, el Maestro, además de Spike, Angel, Giles y un montonazo de chupasangres bien chetos.



Será un juego de exploración y combate cuerpo a cuerpo, en el que guiaremos a una Buffy hecha a imagen y semejanza de Sarah Michelle Gellar, incluso la voz. A fin de liquidar a un vampiro, como en la serie, habrá que hundirle una estaca. Buffy también tendrá una ballesta con flechas mojadas en agua bendita (la rubia es súper moderna) y un conjunto de combos que se harán mejores y más efectivos a medida que avance la historia.

Los gráficos de la consola de Microsoft son súper, y para completar el efecto la hermosa Buffy hará varios cambios de vestuario, que siempre serán, claro, trajes ajustadísimos de cuero. Trajes que, suponemos, serán suficientemente cómodos para permitirle a la cazadora toda clase de piruetas y movimientos letales.

Lo que no se sabe aún es si Electronic Arts le pondrá un modo multiplayer, lo que se decidirá a principios de 2002, cuando el juego esté en vías de ser terminado.



Sarah Michelle Gellar

GUILTY GEAR X



Sammy está trabajando duro para traer Guilty Gear X a la PlayStation 2 durante la próxima primavera argentina. El juego había aparecido originalmente para Dreamcast en el Japón. Guilty Gear X es conocido por ser el arcade de lucha 2D con la mejor facha.



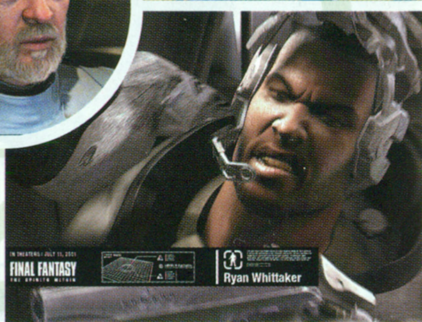
FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

The Spirits Within, la película que todos esperamos con muchas ganas por acá, se estrena desde el 11 de julio en el resto del mundo, mientras que por estas pampas recién podremos verla un par de meses más tarde. En tanto, la banda de sonido, que dicen es de lo mejor, ya se encuentra disponible en compact disc y trae, para sorpresa de muchos, un avance de lo que va a ser el décimo capítulo de la saga, hablando de juegos: *Final Fantasy X*.

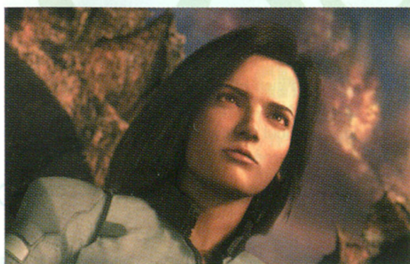




¿De qué es el argumento de la película? Como ya es popular en la saga de los juegos, siempre se trata de una mezcla de varios elementos similares. En este caso, el guión cuenta que en 2065 la Tierra es invadida por enormes aliens conocidos como *Phantoms*. Los extraterrestres rompen todo lo que encuentran, y poco a poco el planeta se aproxima a una total devastación, obligando a los humanos supervivientes a vivir en la seguridad de los refugios, protegidos por campos de fuerza especiales. Ahí es donde surgen los héroes: el Dr. Cid y su pupila, la doctora Aki Ross, trabajan sin descanso en una forma de erradicar a los *Phantoms*. Por desgracia, el General Hein tiene otras intenciones: provocar una destrucción en masa de los aliens y sus nidos, aunque para ello deba terminar también con la vida de los científicos y su experimento. Un cuarto personaje aparece entonces, el Capitán Gray Edwards, viejo noviecito de Aki y líder de un grupo de Marines decididos a todo. El capi Edwards hará lo imposible para salvar a Aki (donde hubo fuego, cenizas quedan...) a pesar de que la hermosa científica ha sido infectada por los *Phantoms* y comienza a tener visiones...



Mientras tanto, Square Pictures tiene planeado hacer un DVD interactivo especial para la PlayStation 2 (por supuesto, el filme también saldrá a la venta en un DVD común) que permitirá a los espectadores manipular el ángulo de cámara en determinadas escenas. Ambos DVD estarán a la venta en el otoño del año próximo en nuestro país y en el resto del mundo.









GIANTS: CITIZEN KABUTO

El año pasado Interplay produjo para nuestras primas hermanas, las simpáticas pero carísimas PC, un espectacular arcade con lo último en tecnología de gráficos y sonido. Estos días los poseedores de una PlayStation 2 tendrán la alegría de tener su propia versión de Giants, que es un arcade donde controlamos a seres de tres razas muy diferentes entre sí: *Kabuto* es uno de ellos, un gigante capaz de crecer a medida que avanza el juego y de comerse y aplastar todo bajo sus colosales patas sucias. Giants utilizará la capacidad del procesador gráfico de la Play 2 para volarnos los mocos apenas carguemos el juego, ambientado en hermosas islas rodeadas de un brillante océano dorado. Alcanzará una resolución en pantalla de 640x448, por lo que se verá simplemente alucinante. ¡A anotarlo en la agenda!







SOUL CALIBUR, ¡LA PELI!



Pese a que en un primer momento se había dicho que la película del mejor juego jamás hecho para Dreamcast (y toda otra consola) estaba cancelado, recientemente los muchachos de Sammo Hung afirmaron que, tras reunirse con los cuatro productores y sacarles la friolera de cincuenta palos verdes, el filme estará en plena forma no bien Hung termine de rodar la última locura de Jackie Chan, *The Highbinders*. Veremos a los luchadores de Soul Calibur en la pantalla grande cuando llegue el invierno de 2002.

SOLDIER OF FORTUNE

Hace un tiempo, Crave Entertainment trajo a la PC este shooter en 3D súper sanguinario, dirigido al público adulto, en el que los enemigos se desmembran y sangran por litros cuando los baleamos, cercenamos, decapitamos y cortajeamos. Ahora es el turno de la Dreamcast, a pesar de que la consola agoniza. Soldier of Fortune estará en los negocios norteamericanos desde este mismísimo julio 24.



GANADORES DEL CONCURSO TOMB RAIDER

El pasado 4 de julio a las 19 horas, los 15 afortunados ganadores del concurso que realizáramos en el número anterior de NLX se dieron cita en las oficinas de United International Pictures (representante de Paramount en la Argentina) para asistir al preestreno de la película de Tomb Raider. Allí los estuvimos esperando con revistas de regalo (les dimos las nuevas Next Level, Xtreme PC y Nuke) y todos juntos vimos a Lara Croft en acción. ¡Era una salita privada con imágenes súper y un sonido que daba miedo!
A la salida, los ganadores se llevaron también un enorme póster del filme, gentileza de la gente de United International Pictures. ¡Impresionante! Aquí pueden ver a los sonrientes afortunados, que quisieron posar bajo el decorado del siguiente estreno: Parque Jurásico III. ¡Saludos para todos!



DOS CORTAS DE LA PLAY2



De acuerdo al periódico japonés *Nihon Keizai Shinbun*, Sony Computer Entertainment lanza el disco rígido para la PlayStation 2 este 19 de julio, casi cuando tengan NLX en las manos. El precio de este drive externo será de U$S 153 para las primeras 10.000 unidades.

Sony Japón anunció una nueva rebaja en el precio de la consola, de U$S 320 que costaba hasta el 29 de junio, a los actuales U$S 281,70. Esto obedece a la necesidad de competir con el esperado lanzamiento de la Xbox y la Gamecube. Por tal motivo, se esperan aún más bajas en el precio. Sony dijo además que hasta el 31 de marzo de esta año había vendido 9,2 millones de consolas en todo el mundo, y que esperaba llegar a 20 millones de unidades vendidas cuando finalice el corriente año fiscal de la empresa.

UN NUEVO CHRONO CROSS

Con la salida de Final Fantasy Chronicles, no sólo podemos jugar a Final Fantasy IV sino también al excelentísimo Chrono Trigger, precursor de Chrono Cross. Estos son sin duda algunos de los mejores RPG que SquareSoft nos dio en toda la historia de la PlayStation. ¡Pues bien! Hace muy poco, SquareSoft anunció que *se halla trabajando en una nueva secuela* de Chrono Cross. Todavía no se sabe más, ¡pero ya es suficiente para bailar de alegría!
También se comentó muy por arriba (y hasta se mostró un póster a modo de prueba) estar trabajando en la versión arcade de House of the Dead 3. O sea que, a pesar del virtual abandono de la Dreamcast, la compañía pinta estar de lo más ocupada.



Sin dudas, tendremos más noticias en nuestra hermana mayor, Next Level, en los primeros días de julio.



FINAL FANTASY XI

Los capos de Square Soft afirmaron que su primer juego puramente online, Final Fantasy XI, no sólo será publicado para la PlayStation 2 y la PC, sino también para todas las plataformas en existencia que se muestren interesadas, vale decir, por ahora, la Xbox de Microsoft y la Gamecube de Nintendo. FF XI saldrá a la venta en todo el mundo en 2002.

METAL GEAR SOLID 2

Konami anunció que el esperadísimo Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty estará en venta para la PlayStation 2 americana durante el mes de noviembre. La versión japonesa, mientras tanto, saldrá un mes más tarde. De acuerdo a la empresa, el juego estará disponible antes en Norteamérica para aprovechar el período de vacaciones (allá es verano). Es decir, ¡que se mueran de envidia en el Japón!

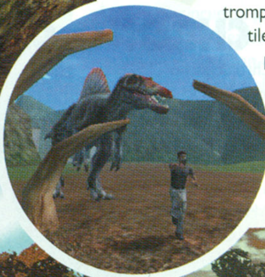




JURASSIC PARK SURVIVAL



Universal Interactive Studios está planeando un juego que acompañará al estreno en VHS de la tercera parte de la película, ya próxima a estrenarse en los cines de todo el país.
El juego es una aventura de acción, o sea que habrá que resolver puzzles además de trompearse con los horribles reptiles, y tendrá una historia completamente original y bastante larga. Los jugadores podrán pasar sin ser vistos por los monstruos o directamente cargar la escopeta y darles para que tengan.
¡Miren esos gráficos!





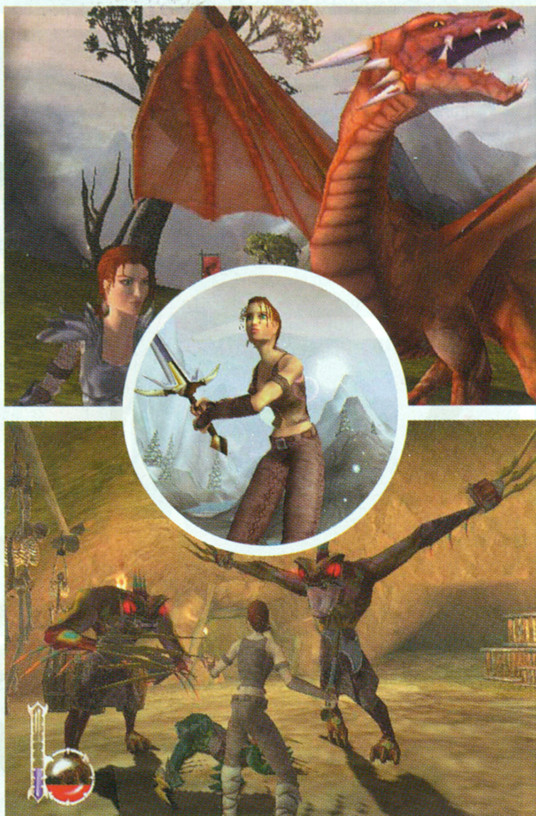


DRAKAN II

Cada vez se vienen más juegos para la Play 2, y algunos son secuelas de otros que salieron originalmente para PC, como por ejemplo Drakan: Order of the Flame. Drakan II estará en la consola negrita de Sony con muchas novedades. La hermosa guerrera Rynn y su enorme dragón Ahrok son nuevamente los protagonistas en este capítulo. ¡Ma qué Parque Jurásico!

Ella puede luchar cuerpo a cuerpo con toda clase de armas, por ejemplo hachas, espadas y mazas, y silbar a Ahrok para que venga a buscarla y vuelen juntos. Una vez a lomos del dragón, luchamos arrojando bolas de fuego y veneno a los enemigos aéreos -como otros dragones y bestias llenas de uñas y dientes- y terrestres -digamos orcos, trolls y esa clase de bichos- con lo que el juego se vuelve muy variado y lleno de sorpresas. No siempre la guerrera y el dragón luchan juntos. Hay lugares y cuevas a las que sólo Rynn puede entrar, y otros a los que sólo Ahrok logra llegar.

Habrá varias diferencias con la primera parte que se vio en PC: los gráficos y el sonido serán mejores y habrá un sistema para mejorar las armas y la armadura de la chica, más otro para incrementar la potencia de Ahrok. Drakan II estará listo antes de fin de año. ¡Empiecen a afilar esa espada!



FE DE ERRATAS

En el número pasado de Next Level Extra nos olvidamos de poner el mapa que ven aquí, en la solución de Alone in the Dark: The New Nightmare. Les pedimos disculpas por el inconveniente. Sepan que Máximo *Chicho* Frías, responsable del diseño y armado de la solución, ha sido abandonado en una mansión oscura, provisto sólo con una linterna y todos los mapas del juego, menos éste. A ver si puede salir sin ayuda...



PS2

THE MUMMY RETURNS

COMPAÑIA: Blitz Games
DISTRIBUCION: Universal Interactive
FECHA DE SALIDA: Octubre 2001

Si viste la película y te quedaste re cebadito, podés continuar y revivir las aventuras de los dos protagonistas de la peli. Rick O'Connell, el clon de Indy, debe salvar al mundo e Imhotep, bueno... apoderarse de él. Pero ambos tienen una misma consigna, evitar que el Rey Escorpión se haga con todo el poder. Como en el primer juego, muchos puzzles, minigames, momias, perros egipcios y trampas nos harán las cosas más dificiles. Pero nada que no podamos solucionar, por supuesto.





Para los que se perdieron la peli, la historia nos narra la leyenda de un guerrero que vende su alma a Anubis para concretar una venganza. Anubis le concede su deseo -y una parva de perros malos de la muerte- pero, cuando concreta su venganza, el Rey Escorpión se desvanece. En el presente, unos locos de la guerra lo quieren despertar, Rick lo quiere evitar y Imhotep se quiere aprovechar de todo.
The Mummy Returns estará disponible sólo para la PS2 -por ahora- y se verá este octubre.



PSX

LOONEY TUNES SHEEP RAIDER

COMPAÑIA: Infogrames
DISTRIBUCION: Infogrames
FECHA DE SALIDA: 15 de Agosto

Infogrames intentará entrar de puntillas al subgénero del Stealth -infiltración, al estilo Metal Gear Solid-, con un título que no puede ser más prometedor. Looney Tunes Sheep Raider, es la epopeya de Willie E. Coyote en su afán por una cena de ovejas regordetas. Pero claro... el Perro del jopo -llamado Sam, por si no lo recuerdan- no se la va a hacer tan fácil. Así es como nuestro amigo Coyote tiene que pensar las mil y una maneras de chorearse ovejas sin que el perro lo detecte. Para tan descomunal tarea, los adminículos A.C.M.E. serán de vital importancia para el perro del desierto. En cada













misión, para evitar la paliza, el coyote tendrá que resolver puzzles y romperse el marote si es que desea llenarse la panza. Los gráficos son geniales, casi igualitos a los del dibujito, pero hechos en increíbles 3D y el sentido del humor rebosa por los cuatro costados. Willie tiene infinidad de maneras de morir y los nostálgicos no podrán evitar una sonrisa de complacencia ante lo que ven sus ojos.

Un título que los usuarios de PSX no pueden dejar de tener en cuanto vea luz. No sólo promete ser uno de los últimos y mejores juegos de la ya pequeña de Sony, sino que también un título de esos que logran cautivarnos desde el principio. Sheep Raider ya fue atrasado demasiadas veces, ahora Infogrames dice que va a estar listo para mediados de agosto. Pero... ¿quién sabe?

PS2

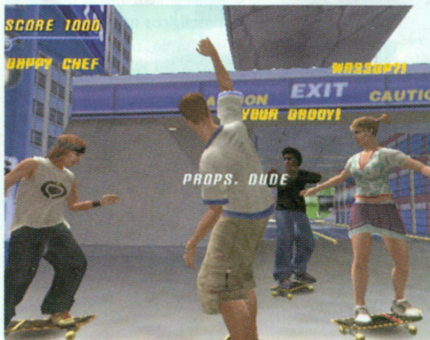
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

COMPAÑIA: Neversoft
DISTRIBUCION: ActivisionO2
FECHA DE SALIDA: Noviembre

PSX GBA

Esta tercera secuela estará disponible para PSX, PS2, Game Boy Color, Game Boy Advance y posiblemente para los usuarios de PC, a quienes les gustó mucho el tema.
La tercera parte de esta obra suprema se desarrollará en algunos de los sitios internacionales más conocidos. Estos serán el Skater´s Island en Middleton, Los Angeles, Canadá, Tokio y París. Cada uno de los escenarios estará dotado de mejores gráficos, ambientación y efectos que el anterior; además de que es obvio, para el caso de la PS2, que la parte gráfica será uno de los puntos más destacables.
Como no puede ser de otra forma, Tony "Leyenda" Hawk, estará presente junto con prácticamente los mismos compañeros que tuvo en entregas anteriores; sólo se agregará a Bam Margera, de MTV´s Jackass.





Es de esperarse que se agreguen más y mejores pruebas, además de que es muy posible que se implemente un sistema con el que podamos crear, además de editar, nuestras acrobacias.
El sistema que se utilizó para el Career Mode se actualizó entre las dos primeras versiones. Como es costumbre, nuevamente será uno renovado. Con el nuevo sistema, para cumplir nuestros objetivos podremos interactuar con peatones, vehículos -habrá más movimiento en las calles- y otros skaters. THPS 3 vendrá con horas y horas de partes animadas, videos y música de lo más copada, ya que toda la información estará encerrada en un DVD.
Si leyeron la novedad de que la PS2 casi dispone de modem -digo dispone porque ya el modem fue presentado y falta poco para que salga- tienen que saber que Tony Hawk´s Pro Skater 3 hará uso y abuso de la red de redes, haciendo que podamos competir contra otra gente alrededor del mundo. Imagínense las posibilidades que agrega esto en lo que a jugabilidad se refiere, y no sólo en lo aplicado a THPS 3, sino a todos los juegos que salgan con este tipo de soporte. Sólo resta esperar algunos meses antes de que se termine el año para ver a "Birdman" en acción, pero esta vez no en nuestras ajadas cajas grises, sino en la nueva consola de Sony, que por fin está dando sus frutos.



PS2

SILENT HILL 2

COMPAÑIA: Konami
DISTRIBUCION: Konami
FECHA DE SALIDA: Septiembre

Después de los Resident Evil, el mayor jabón que nos agarramos todos en la Play fue con Silent Hill, ese pueblito hundido en la niebla y lleno de terrores sin rostro, a donde el pobre Harry Mason llega contra su voluntad, obligado desde ese momento a buscar desesperadamente a Cheryl, su pequeña hija.

¿Cómo olvidarse de esos ángulos de cámara que nos llenaban de tensión? ¿De esos brillantes charcos de sangre bajo la lluvia? ¿Cómo olvidarse de aquel gato guacho saltando de repente fuera del armario, haciéndonos morder la silla? ¿De esos chiquititos sin cara, a los que molíamos a palos? ¿Cómo olvidarse, además, cuando el corazón de Harry Mason latía en nuestras manos -qué gran invento el Dual-Shock-, avisándonos que nos quedaba poca vida?





Silent Hill es un pueblo en el que nadie querría estar, pero lamentablemente vamos a volver todos nosotros, este mismo septiembre, cuando la versión para PlayStation 2 se materialice en los estantes de venta de todo el mundo. Esta vez no es Harry Mason el desgraciado, sino otro valiente de nombre James, que viaja a Silent Hill atraído por una carta reciente, enviada por su esposa, muerta tres años atrás. Lo nuevo de la secuela que nos prepara Konami trae varias sorpresas, que sobre todo tienen que ver con la mayor potencia gráfica y sonora de la Play 2, aunque la mayoría de los elementos que conocemos van a permanecer intactos, porque, como diría Jack el Destripador, no hay que arreglar lo que no está roto. Es decir, vamos a tener que caminar hacia la oscuridad de una niebla mejor hecha que nunca, ayudados por una linterna (ayudados es un decir nomás, porque a veces la luz sirve para atraer a decenas de bestias muy, muy pasaditas y deformes). Estuvimos viendo unos videos que filmamos en la E3, y podemos contarles que nos va a dar mucho miedo: enfermeras mutiladas y podridas, que se levantan como pueden y vienen rengueando a comernos el estómago...

El juego comenzará en un hospital de Silent Hill, pero nuevamente veremos dos planos del pueblo maldito: uno solitario, en la niebla, y otro que es como un espejo infernal, donde se arrastran las peores pesadillas y nada es lo que parece. Lo nuevos modelos del juego tienen una pinta escalofriante, con cientos de polígonos y una asombrosa variedad de movimientos, en tanto que el sonido fue pensando para agregar toda la tensión que los fanáticos de Silent Hill esperamos, aunque no queramos, en realidad. Pero bueno, sufrir nos gusta... ¿o no?





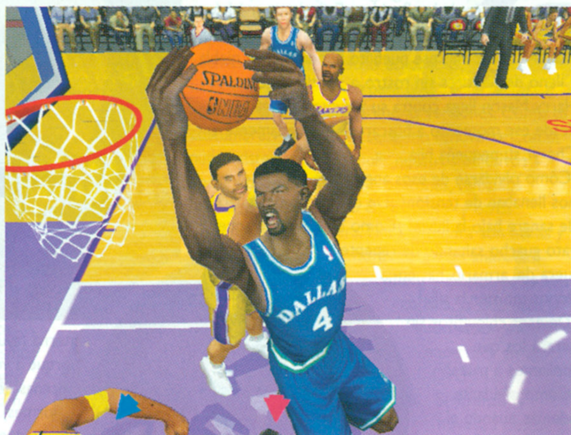
DC

SEGA SPORTS 2K2

COMPAÑIA: Sega
DISTRIBUCION: Sega
FECHA DE SALIDA: Desconocido

PS2 XB

A lo que el título de esta nota se refiere, es específicamente a toda la serie 2K2 que Sega está por lanzar en diferentes plataformas, Dreamcast incluida.

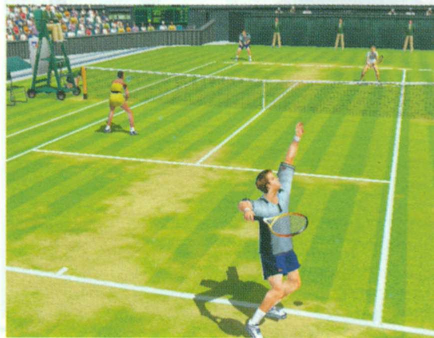


Sega Sports NFL 2K2: Una de las franquicias que más estragos hizo el año pasado, en la salida de la consola vuelve para llevarse el número uno por tercer año consecutivo.

Entre sus novedades más significativas, contará con cambios muy importantes en la inteligencia artificial del mariscal de campo -el que arroja la pelota, para quienes no lo saben- haciendo que todos tengan la lógica y aptitudes con las que cuentan los actuales de la liga americana.

Sega Sports Tennis 2K2: Para después de mitad de año, vamos a contar con toda la experiencia que Sega acumuló en estos años en cuanto a deportes se refiere. No esperen encontrar en Tennis 2K2 todo el frenetismo que encontraron en Virtua Tennis, ya que no estará tan orientado al estilo arcade como sí lo hizo este último; aunque aun así Sega lo recomienda como la secuela de VT. Podremos competir en singles, dobles, y dobles mixtos hasta cuatro jugadores.





Sega Sports NBA 2K2: Todas esas volcadas que siempre soñaste, todo el poder de los mejores jugadores del baloncesto, toda la chapa de uno de los deportes que más nos gusta a los argentinos, vuelve a la blanca de Sega y a las negras de Sony y Microsoft. Para este verano, podremos hacer conducir a cualquiera de los equipos y jugadores que hoy integran la liga profesional de basketball de los EE.UU. Para esta ocasión, Sega está haciendo hincapié en un control y jugabilidad mucho más sólidos que en las series pasadas. La inteligencia artificial estará más pulida que antes, y tendrá juego online para las tres consolas. La parte estratégica no se dejó de lado, y es por eso que NBA 2K2 nos traerá un libro de jugadas que será del aprecio de todo fanático del baloncesto. Por lo que se sabe, además hará uso y abuso de la tecnología motion capture -como todos los juegos de la serie 2K2- y los modelos de los jugadores estarán mejor detallados que antes; expresiones faciales incluidas.

SONIC ADVENTURE 2

La mascota azul de Sega cumplió diez años nomás. Mucha agua corrió bajo el puente desde enero de este último año, cuando empezaban a dejarse ver las primeras y ultra coloridas imágenes de la secuela de Sonic Adventure, hasta nuestros días. Por aquel entonces Dreamcast era, lejos, la nueva reina del mundo consolero, la máquina de entretenimiento hogareño más prometedora y con la colección de juegos más grossos. De ahí en más... bueno, lo que sucedió después ya es historia.

El asunto es que el equipo de Team Sonic tiró literalmente la casa por la ventana con ésta, su última obra maestra. Se lo decimos así, de una, porque nos acaba de llegar la versión completa del esperadísimo Sonic Adventure 2, y si bien hace sólo unas cuatro o cinco horas que empezamos a disfrutar de él, el juego del puercoespín más veloz del mundo -otrora estrella exclusiva de Sega- ya nos demostró ser un total ganador, y que tiene todo lo que un gran juego debe tener: gráficos copadísimos, texturas de primera, muy buen sonido, música súper pegadiza, que sigue el ritmo vertiginoso de un juego que no da respiro, un altísimo valor de rejugabilidad, adicción a rolete y más, muchísimo más. Justamente por ese motivo decidimos ponerlo en esta sección "Hands On" de Next Level Extra, porque creímos que no podíamos dejar de mencionarles que esta joyita de Dreamcast ya estaba dando vuelta por los negocios argentos. Pero si de verdad están interesados por saber más, tendrán en Next Level número 31 el review definitivo del último y mejor título de la historia de Sonic.



CAMBIOS Y SEMEJANZAS

A ver... ¿qué les podemos ir adelantando de esta nueva maravilla? La mecánica del juego es bastante parecida a la de su antecesor, con la salvedad de que ahora podremos optar por jugar con el equipo de los buenos (Sonic,





adorables Chaos. Podría decirse que existen tres tipos de niveles: los de velocidad -representados por Sonic y su nuevo némesis, el puercoespín negro



Tails y Knuckles) o con el trío maloso (Shadow, Dr. Eggman y Rouge). En sí, el objetivo sigue siendo el mismo: pasar los diferentes niveles -uno mejor que el otro- a la vez que agarramos animalitos, destruimos robots y juntamos power-ups para nosotros y los Shadow-, los de exploración -con el equidna rojo Knuckles y la sensual Rouge- y los de tiros, con Tails y Robotnik (Dr. Eggman en su versión japonesa) que pilotean unos mechas de muy buen diseño. No podemos dejar de mencionar tampoco el vagón de secretos y minigames ocultos que nos esperan a cada paso. Y podría seguir escribiendo, pero me temo que se acaba el espacio. Sólo sepan que *ninguna colección de juegos de Dreamcast está completa* sin Sonic Adventure 2.

COMPAÑIA: Sonic Team
DISTRIBUCION: SEGA
FECHA DE SALIDA: Julio del 2001

DC

ATLAN

THE LOST EN

EL ESTRENO DE UNA NUEVA CINTA DE LOS ESTUDIOS DISNEY VIENE ACOMPAÑADO DE JUEGOS PARA LA PLAY Y PARA PC, SIN CONTAR CON TODA LA CONOCIDA FAUNA DE JUGUETES Y LIBROS PARA COLOREAR, TÍPICAS DE LA SÚPER EMPRESA. LOS JUEGOS PARA PC Y PLAY NO SE PARECEN EN NADA, SALVO EN EL TRASFONDO ARGUMENTAL DE LA PELÍCULA, QUE ESTA VEZ TIENE QUE VER CON EL FAMOSO CONTINENTE PERDIDO, LA ATLÁNTIDA.

POR CARLA CALLEGARI

La idea del talentoso trío de realizadores de títulos como "The Lion King", "The Hunchback of Notre Dame" y la histérica "The Emperor's New Groove", fue capturar la esencia del tradicional género de aventuras de Disney ("20,000 Leagues Under the Sea") como también la de los filmes contemporáneos sobre exploradores como "Indiana Jones", y así lograr una historia con estilo propio y un gran conjunto de personajes para adorar, que promete traer novedades dignas de ver.

TIS

MPIRE

FICHA TECNICA

Productor: Don Hahn
Directores: Kirk Wise y Gary Trousdale
Reparto: Michael J. Fox, Cree Summer, Leonard Limoy, John Mahoney, etc.
Distribuye: Buena Vista Internacional
Estreno: Julio de 2001

LA CIUDAD PERDIDA

Con la aparición de un diario que contiene pistas decisivas, Milo Thatch (museólogo / cartógrafo / lingüista), hará realidad el sueño de finalizar la búsqueda de su abuelo, un famoso explorador; gracias a la colaboración de un excéntrico millonario que accede a financiar la expedición submarina en busca del famoso continente desaparecido. Con un equipo completo (comandante, lugarteniente, médico, mecánico, cocinero, fotógrafa, excavador y hasta un experto en demoliciones) lo que hallan supera sus expectativas y así suscita una explosiva serie de eventos y acción de altísimo nivel.

Entre los personajes acuáticos se destacan la Princesa Kida, fuerte protagónico femenino: bella, audaz y valiente; y el Rey de la Atlántida, sabio anciano de sólo 25.000 añitos.

Desde que al filósofo griego Platón se le ocurrió nombrar a la Atlántida hace 2.400 años, aparecieron infinidad de teorías en libros, cine y televisión. Esta será la interpretación mitológica, según Disney, que faltaba.

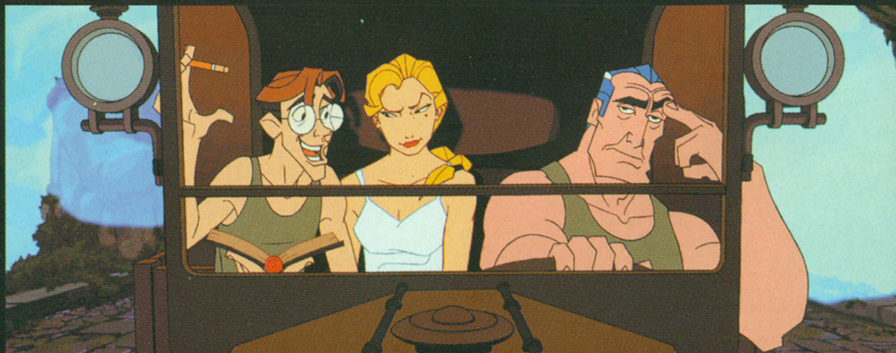




TODO EL TRABAJO

Fanáticos del historietista Mike Mignola (Hellboy, "Bram Stoker's Dracula" -adaptación oficial en historieta del film de Francis Ford Coppola-) eligieron un audaz punto de partida en el diseño y el estilo sumándolo a los talentos del director de arte, para que colaborara en el diseño y lo adaptara libremente a su estilo gráfico plano y en capas. El resultado brindó una apariencia expresiva única, que lo distingue entre los filmes del Estudio. Además, para aprovechar el grandioso paisaje y la abundancia de escenarios, optaron por el formato Cinema Scope -un 30% más grande que la pantalla normal- rara vez utilizado en animación, que requiere un abordaje especial a la composición, animación adicional dada la mayor superficie, y causa un impacto ideal para filmes de este género. Lograron una mejor integración de efectos tradicionales en 2D con efectos digitales en 3D, y por lo menos hay media docena de escenas donde se utiliza la técnica del "Deep Canvas" (lienzo profundo), una forma de pintura digital para los fondos que aumenta el sentido de la profundidad. La música está a cargo del compositor James Newton Howad ("The Sixth Sense", "Dinosaur", etc.). Y en diseño y mezclado de sonido, Gary Rydstrom ("Toy Story" , "Jurassic Park", "Titanic", "Star Wars Episode 1", etc.). Esmerados en hacer más creíble a la civilización acuática, acudieron a un lingüista para crear una lengua original "Atlantean", que puede ser tanto hablada como leída, con un alfabeto de veintinueve letras.







PSX ROSWELL CONSPIRACIES

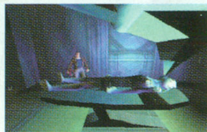
COMPAÑIA: Red Lemon
DISTRIBUCION: Red Storm

7.3 MUY BUENO

Basado en una serie de dibujos animados norteamericana muy de la onda Men in Black, aunque menos conocida, nos llega Roswell Conspiracies, un juego en tercera persona en el que somos agentes especiales de Alliance, algo así como una corporación que se hace cargo de las abominaciones que pululan por la Tierra haciendo de las suyas. Es por eso que Logan y su singular compañera de equipo, la banshee Sh´Lainn, deben hacer frente a hombres lobo, vampiros, no muertos y seres de otras galaxias en cada una de las misiones que nos encomiendan los de arriba. Por ejemplo, y a modo de pantallazo, nuestro primer objetivo será infiltrarnos en una base alienígena escondida bajo los cimientos de Londres y desactivar varias bombas. Mucha acción, puzzles, tiros, gráficos sencillos pero bien terminados, y un buen manejo de cámaras, hacen que Roswell sea uno de los grandes de este mes. Esperemos seguir recibiendo más títulos de este tipo para nuestra querida y aún vigente PSX.







PSX WORLD SCARIEST POLICE CHASES

COMPAÑIA: Fox Interactive
DISTRIBUCION: Activision

7.4 MUY BUENO

A los pocos minutos de jugar a WSCP se hace inevitable compararlo con Driver o su secuela, ya que se parece en incontables aspectos: El juego consiste principalmente en persecuciones a toda velocidad por las calles de alguna ciudad de USA, y luego se puede apreciar la repetición de nuestro trabajo, con daño incluido a nuestro móvil y todo. Lo que que se dice una "inspiración" constante. La gran diferencia es que en esta ocasión somos la ley, y en las 20 misiones del juego deberemos detener los vehículos de un sinnúmero de malhechores. ¿La gran diferencia con Driver? Sencillo: además de incrustar nuestra defensa contra los oponentes, en ciertas ocasiones podemos pelar terrible escopeta -o revólver- para que vuele algo de plomo. Tienen que ver cómo convence a los chorros en algunas misiones.





Gráficamente no es nada excepcional, pero teniendo en cuenta que la Play tiene los días contados, WSPC es sin duda muy entretenido, especialmente si te gustó la saga Driver.

PSX

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

COMPAÑIA: Eurocom
DISTRIBUCION: SCEA

7.6 MUY BUENO

Según Platón, la Atlántida existió. ¡Y nosotros la encontramos! Sí, en formato CD para PSX y de la factoría Eurocom. Siguiendo la línea argumental de la peli de animación -en donde un grupo de expedicionarios es contratado por un excéntrico millonario para encontrar el continente perdido-, con muchas cosas a lo Tomb Raider y personajes gráficamente impecables, a este The Lost Empire da gusto encontrarlo. Una aventura clásica, dividida por niveles, con mucha variedad -como las pantallas donde manejamos un submarino o el escape en camión- y algún que otro puzzle tonto.



Las texturas de los escenarios son pobretonas y el sistema de cambio de personajes, podría -realmente- haber sido más profundo. Disney's Atlantis; The Lost Empire no es la aventura definitiva, pero es una muy buena opción.



DC

CRAZY TAXI 2

COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUCION: SEGA

8.9 EXCELENTE

Esta segunda parte del espectacular Crazy Taxi nos lleva a la ciudad de New York, en donde una vez más tendremos que ganarnos la vida



con esta difícil profesión que es ser tachero. Crazy Taxi 2 básicamente es muy parecido a su primera parte, pero además de la novedad de que ahora podemos saltar, dentro de cada escenario podemos encontrar ciertas misiones especiales en las que nos hacen llevar hasta cuatro pasajeros al mismo tiempo.

Además de las distintas opciones del modo normal, también podemos hacer algunas misiones especiales (igual que antes) y al ir completando estas pruebas se pueden ir habilitando nuevas opciones y algunos vehículos raros, como ser una bicicleta y un cochecito para bebés.

En pocas palabras, si les gustó Crazy Taxi, no se lo pierdan.



ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

El viejo mito de la Atlántida vuelve a estar vigente por estos días, gracias a la nueva peli animada de Disney y la obvia aparición de juegos basados en la misma. Y para ustedes, incansables aventureros al mejor estilo Indiana Jones (¿o debo decir *El Joven Indiana Jones*?), preparamos esta completa guía para la versión de PSX, donde no dejamos ningún detalle por contar para que la expedición hacia la civilización acuática y todos sus misterios sea más amena. ¡Tan completa que hasta pueden hacerse la película! (literalmente).

LOS PROTAGONISTAS



NOMBRE: Milo James Thach
ESPECIALIDAD: Cartografía y lingüística.
PRINCIPALES CUALIDADES: Escalar paredes y colgarse por los techos, mover objetos pesados, descifrar secretos.
ARMA: Boomerang.



NOMBRE: Audrey Ramírez
ESPECIALIDAD: Mecánica
CUALIDADES: Reparar armas y vehículos. Iluminar zonas oscuras con su arma.
ARMA: Pistola lanza bengalas.



NOMBRE: Gaetan Moliere
ESPECIALIDAD: Geología, Mineralogía y excavación de túneles.
CUALIDADES: Explorar zonas oscuras. Excavar.
ARMA: Piedras.



NOMBRE: Sra. Packard
ESPECIALIDAD: Comunicaciones
CUALIDADES: Te permite salvar en los checkpoint en el momento que más lo necesites.



NOMBRE: Vicenzo 'Vinny' Santorini
ESPECIALIDAD: Demoliciones
CUALIDADES: Colocar explosivos, mover objetos pesados.
ARMA: Granadas.



NOMBRE: Kida
ESPECIALIDAD: La Atlántida (¡Vive ahí, che!)
CUALIDADES: Manipular símbolos y mecanismos. Agilidad.
ARMA: Vara atlante lanzarrayos.

LETRAS

Juntando las ocho letras del alfabeto Atlante que forman la palabra ATLANTIS podrás acceder al fragmento de la película correspondiente al nivel en el menú 'Special Features'. En algunos niveles es muy fácil encontrarlas todas y en algunos muy difícil, pero para facilitarte las cosas incluimos su ubicación en la solución. (Salvo la séptima y octava de Outer Atlantis, cuyo paradero es un misterio más grande que el de la mismísima Atlántida.)

SELECCION DE PERSONAJES

La elección de protagonistas durante el desarrollo del juego se realiza mediante unas radios distribuidas por el nivel (sistema en verdad muy criticado), que a la vez hacen de checkpoint y permiten acceder al menú de grabaciones. No siempre se puede acceder a la totalidad de personajes, sino que dependiendo de la situación solo se habilitan los que sean necesarios.



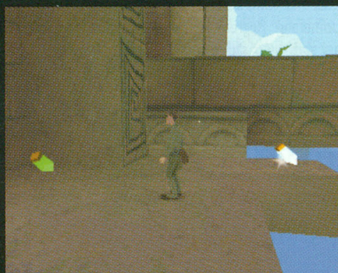


CRISTALES

CLEAR CRYSTAL: Son la clase que más abunda. Cada quince que recolectes se te sumará una vida.

GREEN CRYSTAL: Hay uno por nivel, y sus ubicaciones las podrás encontrar en la solución. Teniendo los 13 cristales verdes podrás acceder mediante el menú 'Special Features' a Concept Art (una galería de dibujos muy copada) y Model Viewer (donde se exhiben a todos los personajes de la aventura con su nombre, y posibilidad de rotación).

ORANGE, BLUE Y PURPLE CRYSTALS: Su utilidad reside en la posibilidad de combinarlos con otros objetos, para crear uno nuevo de características diferentes.



COMBINANDO ELEMENTOS

Combinando sus armas con los cristales, Milo y Kida logran diferentes mejoras en ellas. De la misma manera, todos los personajes pueden darle otras utilidades a la brújula (Compass).

BOOMERANG
+ Purple Crystal = 10 High Power Boomerang (Mayor poder)
+ Orange Crystal = Lighting Storm Boomerang (Tormenta de rayos)
+ Blue Crystal = 10 Long Range Boomerang (Largo alcance)

ATLANTEAN BOLT STAFF
+ Purple Crystal = 10 Power Staff (Mayor poder)
+ Orange Crystal = Firestorm Staff (Ataque de fuego)
+ Blue Crystal = 10 Homing Staff (Ataque teledirigido)

COMPASS
+ Purple Crystal = 100 Segundos de Secret Compass (Busca secretos)
+ Orange Crystal = 100 Segundos de Crystal Compass (Busca cristales)
+ Blue Crystal = 100 Segundos de Chest Compass (Busca cofres)








ELEMENTOS DE CURACIÓN

Durante el juego podés encontrar tres tipos de esta clase, pudiendo juntar como máximo diez de cada uno.

FIRST AID KIT: Clásico botiquín, recupera 20 puntos de energía.

CAN OF FOOD: Comer este alimento enlatado suma 10 puntos a tu energía.

ANTIVENIN: Antídoto para los venenos que ciertas alimañas te aplican al pegarte y te restan energía poco a poco. Cuando esto ocurra el dibujo del corazón se volverá verde.

WHITMORE'S MANSION

Al encontrarte con el viejo lo primero que tenés que hacer es copiar sus movimientos. Así que saltá (X), tirá puñetazos (Cuadrado), esquivá (L1) y mirá alrededor (R1). Luego tenés que agarrar el Compass de arriba de la estantería. Volvé a hablar con Whitmore y prendé la luz del cuarto de calderas con el triángulo. Bajando las escaleras podés encontrar las cuatro primeras letras, el Whitmore's Portfolio dentro de un cofre que se abre de un golpe, y la ´End of a Broken Key´ buscando dentro del cajón del escritorio. Tras hablar nuevamente con el viejo dale el Portfolio y combiná el pedazo de llave que encontraste con otra parte que él te da. Usá la llave en la puerta cerrada y llegá hasta la gran pecera, donde está el Boomerang, una letra y una vida extra. En los pequeños cuartos de al lado de la pecera hay dos letras más. Volvé a charlar con Whitmore y equipate el boomerang. Regresá al cuarto de calderas y examiná el atril para abrir un pasadizo secreto. Dentro de éste encontrarás la última letra y el cristal verde del nivel. También parándote sobre el símbolo de Atlantis podés jugar a tirar a las máscaras con tu boomerang y tratar de pasar la puntuación de Whitmore. Una vez que tengas todos los elementos, usá el ascensor por donde llegaste para salir.



ULYSSES



Llegá hasta el cuarto donde está el comandante y entrá por la puerta de su izquierda. Usá el checkpoint y cambiá a Vinny. Atravesá la puerta que está a la derecha del comandante y mové el barril para bloquear la salida de vapor. Dinamitá las cajas y cambiá a Audrey. Más adelante de donde estaban las cajas está la primera torreta a reparar por ella. Volvé a cambiar por Milo para trepar la pared cercana a donde estaban las cajas y luego otra para poder agarrar el extinguidor. Usá el checkpoint de esa habitación para cambiar por Audrey y arreglar la otra torreta. Una vez reparada, el comandante dará la orden de abandonar la nave, por lo que hay que seguirlo. Llegá a una habitación donde hay agua y sumergite en ella para conseguir la segunda letra. Por el pasadizo de abajo saldrás a un cuarto donde está la primera letra y un checkpoint. Usalo para cambiar por Milo y trepá la pared. Volvé al cuarto del agua y esta vez cruzalo colgándote del techo. Al llegar hasta un fuego que bloquea el camino, apagalo usando el extinguidor. Más adelante, cayendo hacia abajo llegás hasta una bifurcación. Sumergite en el agua de la izquierda para agarrar la Door Handle y usala en la puerta sin manija cercana al checkpoint. Cruzá un par de puertas hasta llegar a la cuarta letra y un interruptor, que al accionarlo libera al submarino, mediante el cual escapa el comandante. Regresá y cruzá por el cuarto electrificado para llegar a otro interruptor. Después de accionarlo volvé al agua y agarrá la tercera letra, que se encuentra antes de las hélices, ahora detenidas. Regresá a tomar aire y sumergite de nuevo para cruzar las hélices y descender a agarrar las quinta y sexta letras de unos túneles cortos, tomando aire en la abertura que está tras la sexta letra. Ingresá por la puerta y seguí el camino hasta agarrar el cristal verde. Volvé a tomar aire y metete en el otro túnel para recoger la séptima letra y una vida extra. Al final del túnel hay un checkpoint. Usalo y agarrá la ultima letra antes de cruzar cuidadosamente por el fuego. Accioná el interruptor para abrir la escotilla del submarino con que escaparás del Ulysses.

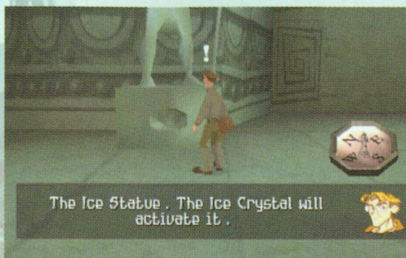


LEVIATHAN ATTACK

En este nivel, primero tenés que cubrir a tus amigos mientras escapan de la nave en 12 submarinos. Para que ellos salgan es necesario dispararle al gigantesco monstruo en el cuerpo. Luego recorré el camino lineal agarrando las ocho letras y el cristal verde.

COVE

Al llegar a esta parte del viaje, primeramente tenés que realizar dos pruebas: la del fuego (Fire Trial), subiendo por los escalones de la derecha de la entrada, y la del hielo (Ice Trial), trepando los escalones de la derecha. Una vez que hayas cumplido las dos misiones podés comenzar a ocuparte de Cove. También cabe acotar que a partir de esta misión podés recolectar cristales blancos (Clear Crystals), ya que cada quince que juntes te ganarás una vida extra. Además, desde ahora también se pueden encontrar cristales de colores, cuyo uso se explica más arriba.



Recogé la vida extra y los Clear Crystal antes de ir a nadar y recoger la primera letra en el agua. Ingresá por la puerta sub-acuática y agarrá las tercera y cuarta letras. Usá la Ice Gem en la Ice Statue y la Fire Gem en la Fire Statue para abrir la puerta. Recogé el resto de las letras, el cristal verde y la Old Cog en estas cavernas y usá el checkpoint para cambiar a Audrey. Entrá por la puerta principal (volvé por el agua para llegar) y usá la Old Cog en la excavadora. Manteniendo presionada la X, la máquina avanza y perfora, mientras que con el círculo retrocede. Antes de llegar al final del nivel tenés que abrirte paso por dos paredes (la segunda letra se encuentra junto a la primera de éstas), pudiendo atropellar a los enemigos que te atacan en la segunda.

FIRE TRIAL

Recorré el camino saltando por las plataformas hasta llegar a un largo puente. Antes de cruzarlo agarrá la primera letra a su derecha. Al llegar al segundo checkpoint seleccioná a Vinny; siguiendo por el camino llegarás hasta un río donde hay una pilar alto. Dinamitalo para poder derrumbarlo y usarlo como puente, acercando la piedra cuadrada para poder subir. Al cruzar tomá el camino de la derecha y saltá por las plataformas para entrar en una cueva. Al fondo podés encontrar un Lava Crystal dentro de un cofre. Salí de la cueva y tomá el otro camino. Luego de un corto trayecto debes repetir la operación de dinamitar para crear un puente, pero esta vez hay dos pilares y a la misma piedra la podés mover hacia la izquierda o a la derecha. Dinamitá los dos y cambiá a Milo para cruzar por el de la izquierda primero. Matá a la molesta cucaracha y, trepando por las rocas de la pared y luego por las del techo, golpeá el cofre para conseguir otro Lava Crystal. Volvé y mové la piedra para poder alcanzar el puente de la derecha. Agarrá la segunda letra que está al costado de este puente y cruzalo. Usá los dos Lava Crystal a los costados de la puerta para abrirla. Al entrar te encontrarás con unas caras que lanzan fuego. Para cruzar tenés que empujar la piedra hasta cortar el fuego, luego pasar del otro lado y jalar la roca hasta la posición que te permita alcanzar la gema blanca. Repetí la secuencia y agarrá la tercera letra. Luego de cruzar un puente llegarás a un checkpoint. Salvá tu posición y entrá en la cueva. Dentro de ésta se encuentran unos símbolos. Numerándolos de derecha a izquierda presioná el uno, tres y cinco (si se te complica esto, mirá el símbolo en el piso o plataforma a la salida de la cueva y volvé a presionarlo). Presionando el símbolo correcto se elevará una roca. Asegurate de agarrar la cuarta letra y una vida extra de la cueva





antes de salir y usar el checkpoint para cambiar a Vinny. Siguiendo el camino llegarás a una amplia caverna. Dinamitá el pilar de madera que se encuentra a la izquierda y andá al fondo a la derecha, donde hay un checkpoint. Cambiá a Milo y subí por el puente que se creó al dinamitar el pilar. Saltá a la plataforma y trepá por la pared. Saltá al balcón y recorré el trayecto agarrando todo lo que veas. Usá el checkpoint y agarrá la quinta letra del pilar de madera. Continuá trepando y al llegar ante un pequeño pilar de madera, jalalo para dejar caer la plataforma y poder subir. Volvé al checkpoint anterior y cambiá a Mole. Volvé a trepar hasta llegar ante un piso flojo y excavalo con Mole para acceder al piso de abajo. Aquí podés encontrar la sexta letra y un interruptor. Al accionarlo se puede ver cómo se abre un pasadizo. Seguí el camino de salida para volver a la caverna amplia. Al fondo a la derecha, pasando el checkpoint, se encuentra el mencionado pasadizo. Recogé el Green Crystal y en su interior podés encontrar la Fire Gem. Regresá hasta la gran caverna, y tras dos cristales blancos una puerta baja al acercarte. Seguí por el sendero hasta llegar a unas plataformas giratorias. Subí en la primera y pasate a la otra cuando se crucen. Mantenete en esta plataforma para agarrar la séptima letra y en cuanto dé la vuelta saltá al piso y usá el checkpoint. Descendé por la plataforma y agarrá la última letra a un costado. Ahora para llegar al final del nivel tenés que seguir el camino tomando con cuidado las plataformas deslizantes.



ICE TRIAL

Recogé la Main Cavern Key que se encuentra dentro de un cofre y usala para abrir la puerta cerrada. Bajá por las escaleras, abajo de todo hay un checkpoint. Usalo y seleccioná a Audrey. Ingresá por la puerta y seguí el camino hasta llegar a un puente. Apuntá a la estalactita de hielo y disparale para que caiga y puedas cruzar. Seguí avanzando hasta que a tus espaldas aparezca un yeti abriendo una puerta. Dentro de esa cueva se encuentra la primera letra. Continuá hasta llegar a un lugar con símbolos. Para ir construyendo el puente tenés que dispararle al símbolo inscripto en el piso. Una vez que se eleve una plataforma saltá en ella y disparale al símbolo que tenga inscripto adelante, y así sucesivamente hasta alcanzar la otra orilla. Una vez del otro lado agarrá la segunda letra; a la izquierda hay otras tres estalactitas que al dispararles permiten pasar. Cruzá y usá el checkpoint. Trepá por los escalones, eliminá al robot y agarrá la tercera letra. Usá el checkpoint que está más arriba para cambiar a Milo y continuá escalando. Matá a otro robot y recogé la vida extra. Siguiendo el camino llegarás ante una piedra con símbolos y que, al examinarla, el piso se desmorona, caerás. Asegurate de agarrar la cuarta letra mientras te deslizas. Al aterrizar te encontrarás frente a un mamut congelado. Empujá la bola para que ruede, caiga y el bicho se libere. Tirate al piso de abajo y entrá por la puerta que el enfurecido mamífero rompe (si no pudiste agarrar la letra o algún cristal podés volver a escalar por la puerta que está al lado del túnel) y escapá saltando las piedras y esquivando las estalactitas que caen mientras te persiga, hasta que al pobre se le desmorone el piso. Continuá la ruta y trepando un par de paredes podés llegar hasta la Ice Gem. Accioná el interruptor para que se eleven unas plataformas, las cuales no son suficientes para cruzar. Volvé hasta donde está la estatua y usá un checkpoint para elegir a Mole. Metete en la zona oscura tras la puerta y buscá la quinta letra y otro interruptor. Al accionarlo otras plataformas se elevarán y podrás cruzar al otro lado. Cambiá a Milo en el checkpoint y cruzá por las plataformas recogiendo el cristal verde de paso. Del otro lado tenés que subir por una pendiente esquivando unos bloques rodantes hasta llegar arriba y terminar el nivel, recogiendo las sexta, séptima y octava letras mientras subís.





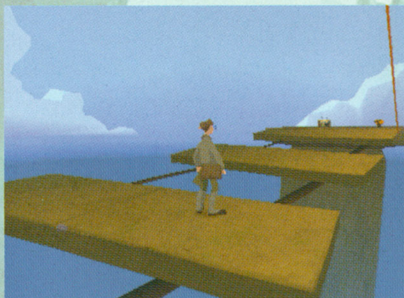
TRUCK ESCAPE

Como su nombre lo indica, tenés que escapar en un camión. Presionando la X el vehículo acelera y apretando el cuadrado disminuye levemente la velocidad, pero no frena. En el trayecto podés agarrar checkpoint, combustible (los bidones, estos son muy importantes ya que si el indicador llega a cero, perdiste), energía (mediante corazones rosas), vidas extras (corazones dorados), etc., etc.; aparte de la gema verde y las ocho letras. En el trayecto existen tres bifurcaciones, por lo que para poder formar la palabra ATLANTIS tenés que tomar el camino de la izquierda en la primera (bastante escondida, está tras unos barriles que ruedan desde la izquierda luego de agarrar la primera letra), a la derecha en la segunda y a la izquierda en la tercera. Cuidado con caerte, con las cataratas que te empujan hacia donde desemboca el agua, acelerar sobre el agua -puede hacerte perder el control-, las estalactitas que caen, el piso que se desmorona, caras que soplan; en fin, miles de cosas que te sacan energía o hasta te quitan una vida, y que hacen realmente complicado y a la vez divertido el viaje.



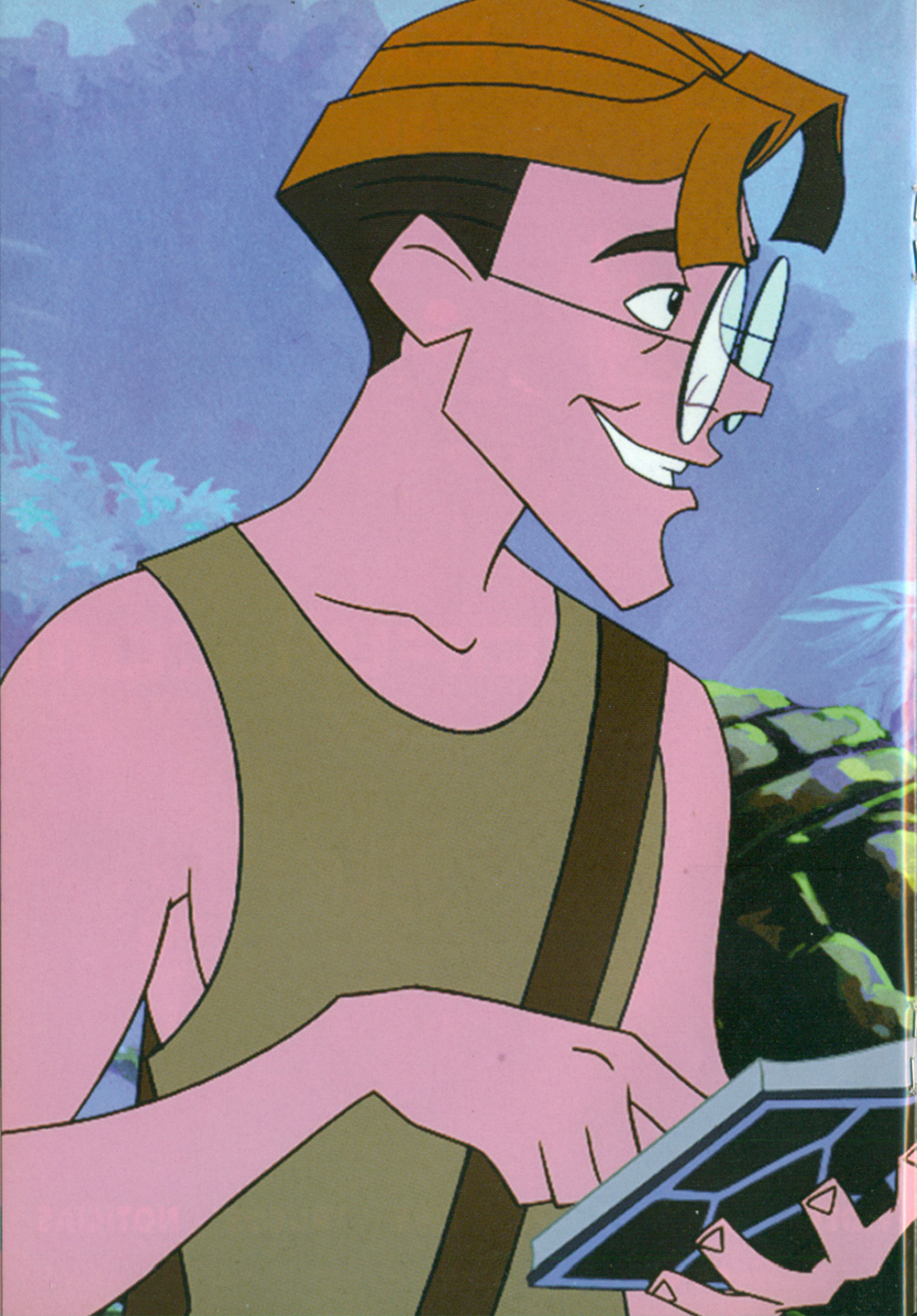
OUTER ATLANTIS

Recogé los Clear Crystals, abrí los cofres a tus costados y cruzá el puente. A la derecha sobre una cornisa está la primera letra. Ingresá por la puerta principal y seguí el camino recogiendo la segunda letra. Al llegar a una bifurcación metete por la puerta, usá el checkpoint y agarrá los elementos. Salí, seguí por el sendero al aire libre y recogé la tercera letra que está junto a una planta apenas bajando el escalón. Cruzá por las columnas que se derrumban para llegar hasta una construcción. A la izquierda de la puerta está el Green Crystal y a la derecha el interruptor que la abre. Cruzalo y agarrá la cuarta letra a la izquierda de la salida. Cruzá por el puente colgante, agarrá la vida extra y cambiá a Vinny en el checkpoint. Volvé y dinamitá las rocas que cubren la entrada. Ingresá, cruzá otro puente colgante y recogé la quinta letra a la derecha de la salida. Continuá hacia delante, usá el checkpoint y al llegar a una habitación con cuatro puertas (contando por la que entraste) salí por la de la derecha (norte, según el Compass). Cruzando un puente y tras la gran puerta está el final del nivel, pero asegurate de agarrar la sexta letra a su costado antes de entrar.



INNER ATLANTIS

Entrá por la puerta de la izquierda. Llegá hasta un cuarto con una puerta agujereada. Entrá y recogé la primera letra. Salí y usá la otra puerta. Al encontrar un puente que tiene unas pequeñas cataratas a cada lado, tirate al agua. Encontrá una pequeña compuerta sumergida y explorá en las profundidades para encontrar las segunda y tercera letras -éstas son de un color verdoso debido al agua-. Golpeá a las ostras para recuperar aire si se te está acabando. Una vez que las hayas encontrado, recogé la vida extra y ascendé. Trepando por los bloques de la derecha hay un checkpoint. Salvá tu posición y escalá los bloques de la izquierda hasta alcanzar la puerta. Continuá avanzando hasta recoger la 'The Marketplace Key' dentro de un cofre. Saltando por la cornisa podés llegar hasta la cuarta letra. Dejate caer y usá la llave en la puerta cerrada. Recogé el Green Crystal de la habitación y cruzá el mercado escapando de los guardias y recogiendo la quinta piedra sobre una caja. Tras un pasillo estarás de nuevo al aire libre. Parate sobre la roca y tirá el boomerang contra la caja amarilla que cuelga sobre el andamio para derribarla y poder cruzar. Seguí el camino de la derecha y empujá las dos cajas. Subí a la plataforma y llegá al otro extremo saltando por las cajas.



ATLANTIS
THE LOST EMPIRE









Recogé la Piece of Mosaic y la séptima letra. Volvé a donde está el guardia cuidando la puerta y entrá por la puerta de la izquierda. Seguí hacia delante, agarrá la sexta letra y usá la Piece Of Mosaic en el mural para abrir la puerta. Dentro del checkpoint se encuentra la solución a tus problemas en Atlantis: Kida, ya que los guardias sólo buscan extraños, y ella no lo es. Por lo tanto, el guardia que custodia la puerta no tendrá problemas en dejarte usar el interruptor para abrirla. Para terminar el nivel sólo tendrás que avanzar hasta recoger la última letra y alcanzar la puerta final, cruzando tres plataformas movedizas.

SECRET SWIM

Tirate al agua y nadá agarrando los cristales y tomando aire de las ostras hasta llegar a una habitación con un checkpoint y una cerradura. Usá el checkpoint y volvé a zambullirte por el agujero de al lado. Tras encontrar la salida matá a los dos caracoles para abrir la puerta. Entrá y agarrá la primera letra y el Old Hook de un cofre. Seguí hasta llegar a unas cornisas con la segunda letra suspendida en el aire y agarrala saltando desde el 'Trampolín' o desde el costado. Una vez en el agua tomá el camino hacia el sur para volver al cuarto del checkpoint y metete en el agujero de enfrente al mismo. Emergiendo tras cruzar una puerta llegarás ante una cadena sin un eslabón con un interruptor en la pared. Usá el Old Hook en la cadena y accioná el interruptor. Agarrá la Atlantean Key del cofre y tirate por el hueco del fondo para sumergirte y poder llegar nuevamente a la habitación del checkpoint. Usá la Atlantean Key en la cerradura. Metete al agua por el agujero que está a la izquierda del checkpoint y nadando hacia el sur podrás pasar bajo el bloque que se elevó y llegar a una nueva área. Nadando siempre hacia delante agarrá la tercera letra y llegá al checkpoint. En la próxima habitación se encuentra el cristal verde y una cara que lanza fuego. Parate cerca de los jarrones para que, cuando esta cara dispare, al correrte rompa el jarrón y permita agarrar lo que hay adentro. Así podés conseguir unos cristales y la Secret Key. También en una pared hay unos bloques de otro color. Utilizá la misma técnica para destruirlos y poder pasar. Usá el checkpoint para cambiar a Kida y accionar el mecanismo de la pared de la derecha. Pasá por la puerta que se abrió y cruzá el agua para llegar ante una puerta cerrada. Usá la Secret Key en ella y girá otro mecanismo que hay en el cuarto. Entrá por el hueco de donde se desprendió la piedra, usá el checkpoint y volvé a zambullirte. Tras un largo recorrido llegarás a aguas de poca profundidad. Asegurate de agarrar la cuarta letra en esta zona, luego cruzá por la puerta y usá el checkpoint. Otra vez al agua (a esta altura ya debés tener los dedos arrugados...) para recoger la quinta letra y llegar ante una puerta diferente. Tomá aire más adelante en la ostra para que no se te acabe antes de llegar a la bifurcación, donde debés ir hacia la izquierda. Trepá por los bloques, usá el checkpoint y cambiá a Milo. Saltá por las plataformas hasta llegar al Empty Vase y volvé al agua. Tomá el otro camino en la bifurcación y recorré el trayecto hasta encontrarte con otro agujero. Zambullite y nadá hacia a la izquierda (no hacia arriba) para llegar hasta una pequeña rampa y una puerta. Tras mucho caminar podrás ver un bloque con manija en una amplia habitación. Jalalo y, antes de meterte por el pozo que se descubrió, agarrá la sexta letra y accioná el interruptor que se encuentran tras la puerta. Nadando un trayecto podés llegar hasta unos escalones oscuros. Trepalos y seguí el camino hasta llegar al cuarto donde, sobre una plataforma, se encuentra la séptima letra. Convertí el Empty Vase en Vase of Water usándolo en el agua amarilla de al lado. Salí por la otra puerta y llegá hasta una habitación donde la octava letra está suspendida en el aire. La única manera de conseguirla es saltando desde una de las plataformas que sobresalen de la puerta, y mediante un muy certero salto. Si caés sin lograr agarrarla podés volver a intentarlo saliendo por la puerta de la derecha y recorriendo otra vez el camino. Cuando estés listo para continuar, volvé a la bifurcación donde te recomendé no seguir hacia arriba y esta vez subí. Te encontrarás ante tres fuentes de agua. Usá el Vase of Water en la fontana vacía para llenarla (¡Cuánta agua entraba en ese jarrón!) y abrir una puerta. Una vez que hayas llegado ante ella (desandando el camino por el cual llegaste a la bifurcación por primera vez), el nivel estará completado.



TREACHERY

Cruzá la puerta e ingresá por la abertura de la izquierda para hablar con el rey y recibir una llave. Volvé y abrí la puerta cerrada con la 'Skeleton Key'. Trepá por la pared de la izquierda, cambiá a Audrey en el checkpoint y saltá hacia el centro. Recogé el cristal verde que está detrás del robot, volvé y saltá hacia la puerta. Tras una columna se encuentra la primera letra. En la zona oscura usá la pistola para iluminar el camino. Siguiendo derecho se debe saltar hacia una plataforma azul. Saltando nuevamente hacia delante se llega a la segunda letra, y saltando desde la plataforma azul a la derecha a otra puerta. Una manera práctica de iluminar es disparar abajo del escalón donde se debe saltar para iluminar el hueco y así poder calcular mejor el salto. Una vez que alcances la puerta, siguiendo derecho está la cárcel,



donde hay un checkpoint. Usalo y entrá por la otra puerta donde hay un guardia. Usá las cajas para esconderte y agarrá la tercera letra del pequeño hueco, del cual tenés que salir rápido o el piso se abrirá. Seguí derecho y colgate de la pared para subir y agarrar la cuarta letra. Llegá ocultandote hasta el otro extremo y cuando el guardia de más adelante llegue hasta la caja y vuelva, bajá y seguí sus pasos (no te detectará). Cruzá por la tabla para agarrar la quinta letra a un costado -nuevamente salí rápido de ahí o el piso se abrirá-, cruzá otra tabla y escapá rápidamente por la puerta. Llegá hasta una habitación con una estatua y usá el checkpoint para cambiar a Vinny. Tras avanzar por dos puertas dinamitá la pared cercana a la alfombra roja y agarrá una vida extra y el Piece of Mosaic. Salí por la otra puerta y avanzá hasta agarrar la sexta letra. Subí la rampa y empujá la piedra para taponar la cueva. Siguiendo por la puerta de la derecha del checkpoint llegarás hasta otra Piece of Mosaic. Agarrala y volvé al checkpoint. Cambiá a Mole, bajá la rampa y agarrá la séptima letra a su lado. Examiná el círculo verde en el piso para conseguir otra Piece of Mosaic. Cambiá a Kida y entrá por la puerta de la izquierda. Hacele girar el mecanismo para abrir la puerta, la que siguiendo derecho podés cruzar. Agarrá la ultima letra y subí por las escaleras. Colocá las tres partes del mosaico que faltan para habilitar la plataforma. Parate arriba de ella, usando la puerta que está bajando las escaleras para llegar más rápido.

AKTIRAK ATTACK

Este nivel es parecido a Truck escape, solo que esta vez es en el aire. El mismo sistema de checkpoints y energía pero sin necesidad de agarrar combustible y en un trayecto totalmente lineal, donde solo podés estrellarte contra alguna columna o roca. Tus únicos enemigos son unos aviones que pueden ametrallar o lanzar bombas con paracaídas. Durante el recorrido es posible recolectar una vida extra, además de las clásicas ocho letras y el cristal verde.

SAVE KIDA

Nos encontramos sobre el globo aerostático, donde primero debemos enfrentar a Helga. El objetivo es hacer que sus disparos impacten en los cuatro soportes con hélices. Para lograrlo corré por el interior del círculo para sacarle algo de ventaja, luego parate cerca de uno de estos y esperá que dispare. Apenas las balas vengan hacia vos, correte para que peguen en el soporte. Tras romper los cuatro, el globo ascenderá, lo que permitirá entrar en escena al comandante Rourke. Él cuenta con siete vidas, y para sacárselas tenés que pegarle con el boomerang a la cabina y, mientras salen rayos de ella, darle también con el boomerang dos veces al comandante (la primera para congelarlo y la segunda para quitarle una vida). Mientras te encargás de hacer esto, asegurate de agarrar las ocho letras y el cristal verde, los que irán apareciendo gradualmente en el círculo. Una vez que tengas todo, terminá con el comandante y preparate para obtener tu merecida recompensa en 'Game Completed'.



WORLD SCARIEST POLICE CHASES

GUIA ESTRATEGICA

"Unidad 2 a base. Unidad 2 a base. Tengo un código tres en proceso. Repito, tengo un código tres en proceso. Grande de muzzarela en camino, preparen bebida. Cambio." Conversación común entre unidades policiales locales, pero nada más alejado de la realidad en World's Scariest Police Chases. Y aquí en la editorial nos pusimos el uniforme y cumplimos con la ardua labor policíaca para poder contarte absolutamente todo.

CONDECORACIONES

M	BONUS ITEM	M	BONUS ITEM
1	SLOW MOTIONS JUMPS	11	BOMB VAN
2	REAR WHEEL STEERING	12	NEWS VAN
3	FLOWER POWER THEME	13	SILLY SPEECH
4	SHOTGUN	14	APC
5	HALLOWEEN THEME	15	MACHINE GUN
6	DESERT EAGLE (PISTOLA)	16	AQUA THEME
7	LOW GRAVITY	17	ROCKET LAUNCHER
8	BUS	18	VAN
9	TAXI	19	PIZZA TRUCK
10	AMBULANCE	20	TANK

Al cumplir una misión en poco tiempo, o cuidando nuestro auto y la propiedad ajena, recibiremos una condecoración. Hay una por cada tarea y obtenerla habilita armas y vehículos especiales para usar en modo Free Patrol, y ambientaciones y efectos especiales para cualquier modo.



MISION 1

DAR DOS GIROS CON EL PATRULLERO A UN PEQUEÑO CIRCUITO EN MENOS DE 48 SEGUNDOS, EVITANDO IMPACTAR MÁS DE DOS OBSTÁCULOS.

Tarea bastante simple. No es tan escaso el tiempo disponible, por lo que conviene medir la velocidad, sobre todo en las curvas, para no llevarse puesto nada. Para conseguir la condecoración aparte de no golpear ningún obstáculo te tienen que sobrar alrededor de diez segundos al completar la segunda vuelta.







MISION 2

INCAPACITAR EL VEHÍCULO DE LOS INSTRUCTORES ANTES DE QUE LLEGUE AL LUGAR DESIGNADO.



Acelerá a través del barro y seguilo por la curva, donde si sos lo suficientemente veloz ya podés golpearlo. Doblará rápidamente a la izquierda hacia una larga recta. Tratá de encerrarlo o al final del camino girará a la izquierda, momento ideal para embestirlo. Luego de un pequeño trayecto, si no pudiste detenerlo la persecución concluirá sin éxito.



MISION 3

INCAPACITAR EL VEHÍCULO DE LOS INSTRUCTORES ANTES DE QUE LLEGUE AL LUGAR DESIGNADO, UTILIZANDO ARMAS DE FUEGO. RECUPERAR LA EVIDENCIA.

Prepará el arma y esperá la orden radial para empezar a disparar. Antes de llegar a la primera curva, según el mapa, tirarán un portafolio que luego tenés que recoger. Luego de la curva están las vías, seguí por ellas hasta llegar a un puente. Si el auto viene detrás aminorá la marcha para detenerlo, caso contrario seguile disparando hasta romperlo. Volvé a donde está el portafolio antes de que se cumpla el tiempo.





MISION 4

COMPLETAR EL RECORRIDO SIN GOLPEAR NINGÚN OBSTÁCULO Y DISPARÁNDOLE A POR LO MENOS CUATRO DE LOS CINCO BLANCOS EN MENOS DE 1:10.





Acelerá a fondo y tomá la primera curva a la izquierda. Frená un poco en la loma para no desestabilizarte al caer. Luego de dos curvas fáciles a la izquierda se llega a un callejón. Frená por completo cruzando apenas la línea blanca del final, tratando de cruzar el auto para que dar la vuelta sea más fácil luego de esperar los tres segundos. Tomá el camino de la izquierda y completá el circuito disparándole a los blancos.

MISION 5

ENCONTRAR EN MENOS DE UN MINUTO AL CONDUCTOR BORRACHO Y FORZAR SU DETENCIÓN.





Resulta fácil gracias a que el alcoholizado conductor es medio lento. Una vez que lo localices podés golpearlo o perseguirlo. Si vas a usar la violencia te conviene pegarle con el costado de la patrulla para evitar mayores daños propios. En caso de intentar una persecución, no golpées tu auto ni el de él y si además no provocás grandes destrozos a la propiedad recibirás la condecoración.

MISION 6

LOCALIZAR AL SOSPECHOSO EN MENOS DE UN MINUTO Y DETENERLO SIN USAR ARMAS DE FUEGO.

La única manera de lograr el objetivo es perseguirlo pacientemente sin perderlo de vista hasta que se rinda (alrededor de cuatro minutos). Al ir en su busca conviene meterse en contramano por la rotonda y bajar también por la mano contraria, para encontrarse de frente al visualizarlo y no tener que perder tiempo cambiando de carril.





MISION 7

LLEGAR A LA ESCENA DEL ROBO EN MENOS DE 1:05, DETENER A LOS SOSPECHOSOS Y CONSEGUIR LA EVIDENCIA

Al comenzar doblá enseguida a la izquierda y seguí la flecha para localizar el auto. Siguiendo la ruta que marca la flecha verde existe la posibilidad de detenerlo bloqueándole la huida apenas lo localizamos, pero también es posible cruzar por el estacionamiento del hotel para comenzar a perseguirlo desde atrás. Una vez que consigas detenerlo, recuperá el arma que arrojaron para usarla como evidencia.

MISION 8

DETENER AL BUS SIN DAÑAR A LOS PASAJEROS.

En este caso un conductor que ha quedado sin empleo lleva a su vehículo hacia un puente roto. Para evitarlo lo único que podemos hacer es poner la sirena y seguirlo bien de cerca. Tratá de no chocar contra los autos que el bus arrolla y tras una larga persecución el colectivero detendrá su marcha.





MISION 9

SEGUIR Y ARRESTAR A LEO GARCÍA. RECUPERAR LA EVIDENCIA.

Usando el indicador de proximidad seguí al auto negro sin acercarte ni alejarte demasiado. Una vez que se encuentre con la limosina comenzá a perseguirlo y dispararle primero con la pistola y luego, al tenerlo cerca, con la escopeta hasta poder detenerlo. Recuperá la evidencia antes de que se acabe el tiempo. La precisión al disparar es determinante para conseguir la condecoración.





MISION 10

LLEGAR AL LUGAR DEL ACCIDENTE EN MENOS DE 1:45 Y ESCOLTAR A LA AMBULANCIA HASTA EL HOSPITAL.



Primero que nada es necesario llegar urgente hasta el siniestro, y la vía que nos muestra la máquina tal vez no sea la mejor. Pero una vez que lleguemos tenemos poco tiempo para llegar al hospital hacia donde nos guía, por lo que te conviene usar el mapa que te preparamos para saber la ruta a un hospital alternativo y más cercano.







A - Accidente **C** - Comienzo **H** - Hospital

MISION 11

DESACTIVAR LAS BOMBAS.



Cuatro explosivos. Para desactivarlos solamente frená por completo cerca de ellos. Una vez desconectado uno, el tiempo se renueva. Conviene empezar por el de más al oeste e ir desconectando hacia el este (para saber sus ubicaciones mirá el mapa). Una manera efectiva de doblar con el camión es hacerlo manteniendo el acelerador a fondo, y justo antes de la curva presionar levemente el freno de mano (Círculo) para hacerlo 'colear'.



MISION 12

PERDER A LA CAMIONETA DEL NOTICIERO Y ATRAPAR AL SOSPECHOSO.



Lo mejor para despistar a la van es cruzar una bocacalle, recorrer algunos metros más, pegar media vuelta y frenar. Una vez que la camioneta quede mirándonos y detenida, arrancar a toda velocidad y aprovechar el tiempo que tarda en darse vuelta para escapar. Luego de despistarla hay que volver al punto de partida y perseguir al sospechoso disparándole preferentemente con el rifle.



MISION 13

TRANSPORTAR UN PRISIONERO DESDE LA CÁRCEL A LOS TRIBUNALES.

Al tomar la autopista dos coches comenzarán a seguirnos y a disparar contra nosotros. Para conseguir tener éxito en esta misión tenés que concentrarte en cuidar tu auto. El vehículo marcado con amarillo acelera rápidamente e intenta chocarte por atrás, por lo que tratá de escuchar o mirar cuando se aproxima y justo antes que te golpee pegá un volantazo hacia donde tengas lugar para eludirlo. Seguí la ruta que te marca la máquina, que es la más ventajosa.



MISION 14

INUTILIZAR AL TANQUE 1 ANTES DE QUE LLEGUE AL ESTADIO Y AL TANQUE 2 USANDO EL APC.

Primero debemos llegar hasta el tanque 1. Equipá el rifle y al verlo comenzá a tirarle con él hasta que te habiliten el lanzamisiles, lo único que verdaderamente lo daña (te avisan por radio). Una vez que logrés destruirlo tenés que llegar hasta un APC que está estacionado en el área y hacerte cargo del segundo tanque. Afortunadamente, no hay tiempo límite.





MISION 15

PERSEGUIR AL AUTO DEPORTIVO ROJO.
REPLEGARSE A LA COMISARIA DEL OESTE.



Al seguir al sospechoso nos encontramos ante una emboscada, por lo que debemos huir a toda velocidad y sin mirar atrás hasta la comisaría más cercana. Una manera de ganar tiempo es (una vez que conozcas dónde es la emboscada) pegar un giro de 180 grados y llegar marcha atrás al lugar para así poder escapar más rápido. No hay límite de tiempo pero escapar de las balas y golpes es realmente difícil.



MISION 16

ARRESTAR AL CONVICTO FUGITIVO.

No hay mucho por decir en ésta. Estamos ante una persecución común donde está permitido el uso de armas. Tan sólo mantenete tras él y disparale con el rifle automático, tratando de no golpearte demasiado ni perderlo de vista. Un buen tiempo a realizar para conseguir la condecoración sería de 49 segundos aproximadamente.





MISION 17

LOCALIZAR LA BOMBA Y ARRESTAR A LOU FERRIS.

Mirando el mapa podrás observar que hay dos caminos para llegar hasta la bomba. Seguí la ruta que no te marca la máquina para llegar en menos tiempo. Para localizarla tenés que frenar entre los dos tachos de basura de al lado del edificio para que el signo de interrogación cambie por uno de admiración. Luego de esto, tenés que perseguir y capturar al sospechoso del auto marrón, disparándole con el rifle.





MISION 18

INMOVILIZAR AL AUTO ROJO Y A LA CAMIONETA. RECUPERAR LA EVIDENCIA.

Al comenzar es necesario pegar un giro de 180 grados ya que la calle está cortada. Tomá la calle cerrada por conos bajo el puente y derecho por ella te cruzarás con el auto rojo. Disparale hasta romperlo y andá en busca de la camioneta, marcada por un punto amarillo. Repetí lo mismo que con el auto, cambiando el rifle por la pistola cuando te quedés sin balas.





MISION 19

DETENER AL SOSPECHOSO Y RECUPERAR LA EVIDENCIA.



La necesidad de una persecución nos encuentra inoportunamente en una camioneta de reparto de pizza, lo que dificulta un poco la tarea. Perseguí a la camioneta como de costumbre disparando con la única arma disponible sólo cuando tengas un tiro limpio, ya que las municiones son muy limitadas. Una vez que logrés detenerla, regresá a buscar el arma que arrojaron los malvivientes por la ventanilla antes de que se agote el tiempo.

MISION 20

ARRESTAR A LOU FERRIS.

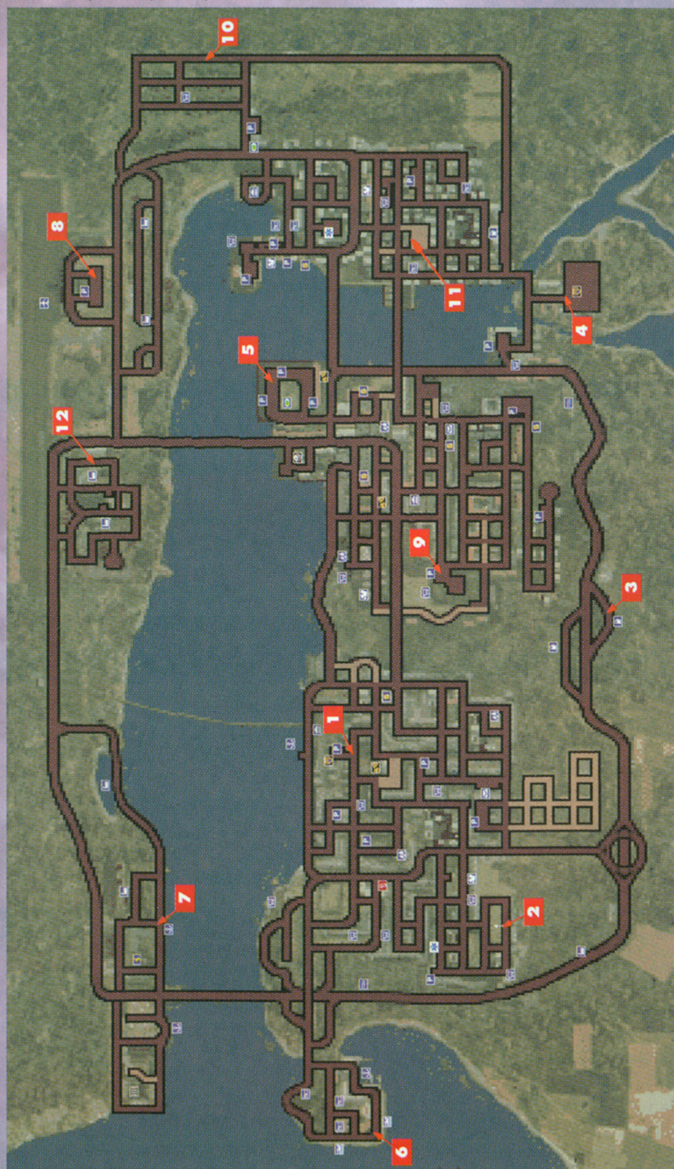


Iniciá la persecución siguiendo derecho hasta cruzarte con la limo antes de que se acabe el tiempo. Una vez que te unas a la persecución, esperá pacientemente hasta que la limo elimine al otro patrullero, disparando -preferentemente con la bazooka- sólo cuando tengas un hueco. Una vez que quedes mano a mano, tirale con toda la artillería, teniendo en cuenta que no se rendirá por más que lo persigas y que para conseguir la condecoración debés tener menos del 50% de daño en la patrulla.



MODO FREE PATROL

Existen 12 lugares desde donde comenzar a patrulla. Al principio únicamente está disponible *Headquarters*, pero podemos habilitar los otros simplemente pasando por ahí.



1- Headquarters 2-Church 3-Gas Station 4-Academy 5-Stadium 6-Beach
7-Harbor 8-Airport 9-Donut Plaza 10-Suburbs 11-China Town 12-Industrial Area

FINAL FANTASY CHRONICLES
FINAL FANTASY IV

En este documento voy a narrar las peripecias que me llevaron a recorrer los lugares más extraños y recónditos, luchando contra enormes y poderosas criaturas y haciendo todo lo posible para salvar mi mundo de las tenebrosas manos de Golbez y su aterrador plan para dominarlo.

BITACORA DE VIAJE DE CECIL

Después de cumplir mi misión volví al castillo Baron. Tenía en mi poder el Water Cristal que el rey me había encomendado traerle, aunque haya tenido que asesinar gente inocente para conseguirlo. En cuanto se lo di me echó del lugar y me mandó a destruir a la bestia fantasma de Mist Valley.
Después de recorrer el castillo y encontrar algunas cosas interesantes, me fui a dormir. Al día siguiente estaba listo para partir.

MIST VALLEY

Viajé junto a Kain hacia el noroeste y tuvimos un par de encuentros con algunas alimañas, aunque nada importante. Al final arribamos a la cueva, recorrimos el neblinoso lugar encontrando algunos cofres con cosas útiles y cuando por fin encontramos la salida un Mist Dragon nos atacó.
En cuanto entramos, para nuestra sorpresa, el anillo que el rey me dio incendió todo el pueblo de Mist... desde ese momento decidí volverme rebelde y abandonar a mi rey. Para colmo de males, una niña del pueblo invocó a un Titan para defenderlo.

1 MIST DRAGON



Por suerte enfrenté esta bestia junto con Kain, que con su habilidad Jump y yo con mi espada le dimos una linda palizota.

EL DESIERTO



Me desperté en un claro. Kain no estaba pero sí la niña que había invocado el Titan, y estaba herida. Me aventuré en el desierto donde encontré un pueblito cerca de un oasis en medio de la nada. Nos fuimos a dormir. A mitad de la noche fui atacado por un general enviado por el Rey que no eran rivales para mí. Después de la batalla, la niña me dijo su nombre, Rydia, y se unió a mi causa. Por la mañana hice algunas compras y para mi sorpresa encontré a Rosa en una casa: estaba enferma y para salvarla tenía que viajar hacia Cave of Antlion.

WATER CAVERN

Viajamos hacia el noreste hasta una cueva, allí encontramos unos cofres y se nos unió un viejo mago llamado Tellah. Mas adelante hallamos muchos cofres más, en donde hallé una poderosa espada. Cuando llegamos a un valle, descansamos y seguimos adelante por una cueva cercana. Allí nos enfrentamos al...
Al salir de las cuevas nos encontramos de nuevo en un valle. Seguimos avanzando y justo cuando avistamos el castillo de Damcyan una patrulla de mi antigua unidad, los Red Wings, lo bombardeó.

2 OCTOMAMM



Con la espada que encontré justo un rato antes esta criatura sufrió de mis golpes, y con la ayuda de los hechizos de mis compañeros no fue difícil vencerla.

DAMCYAN CASTLE



Muchas cosas pasaron en el castillo, Tellah nos abandonó y se nos unió el príncipe Edward. También decidimos viajar en su Hovercraft hacia la Antlion Cave para buscar la cura para Rosa, pero antes de partir volvimos al castillo y nos curamos con las vasijas mágicas.

ANTLION CAVE

Ahora que teníamos el Hovercraft pudimos viajar por sobre las rocas del agua. Fuimos hacia el noreste y llegamos a otras tierras donde encontramos la cueva. Allí hallamos muchas cosas útiles, hasta que al final enfrentamos al...

3 ANTLION



A este insecto no lo pude atacar como hubiera querido, ya que cada vez que lo hacía nos llegaba una lluvia de púas. Sin embargo, Rydia con su hechizo Ice le hizo bastante daño, lo que sumado a unos pocos ataques míos sirvió para defenestrar al animal.

Tomamos el SandRuby y huimos lo más rápido posible hacia Kaipo para curar a Rosa. Viajamos hacia el oeste, cruzamos por otras rocas y llegamos al pueblo junto al oasis. Después de haber curado a Rosa no pude impedir que quisiera viajar con nosotros.

MT. HOBS

Para llegar al monte Hobs tuvimos que deshacer todo el camino hasta la cueva del Antlion y seguir mas lejos todavía. Cruzarlo no fue nada fácil, las criaturas que habitan estas cavernas son muy peligrosas, pero por suerte pudimos ayudar a un monje en problemas y se unió a nuestro grupo. Una vez cruzamos las montañas seguimos hacia el oeste hasta...



CASTILLO FABUL



Arribamos al castillo justo a tiempo. Una horda de engendros y soldados atacó. Luchamos batalla tras batalla sin contar con los poderes curativos de Rosa y Rydia, tuve que enfrentarme mano a mano con Kain donde me dejó casi inconsciente. Desde el suelo pude ver cómo Golbez raptaba a Rosa... Rydia nos curó y fuimos a ver al rey. Me dio una poderosa espada llamada "Death", encomendó a Yang a ayudarme en el rescate y nos dio un barco. Abandonamos el castillo y tomamos el barco en el muelle del este. Por pura mala suerte, nos topamos en medio del mar con un Leviathan, nuestro barco naufragó y me desperté solo en una playa.

MYSIDIA

Afortunadamente encontré un pueblo cercano, pero desafortunadamente nadie me quería allí por ser de Baron, me convirtieron en sapo, en cerdo, me envenenaron, me durmieron... Al llegar al castillo un viejo me dijo que viajara a Mt. Ordeals para convertirme en paladín y me encomendó dos ayudantes, Porom y Palom. Antes de salir pasamos por el negocio de las armaduras y compré dos Magus, dos Gaiagear y dos Silver para mis nuevos compañeros y todo lo que encontré para paladines, ya que sospechaba que lo iba a necesitar.



MT. ORDEALS

Cuando salimos del pueblo caminamos bastante hacia el este hasta encontrar un camino en las montañas. Una vez en el monte nos encontramos con Tellah que volvió a unirse a mi causa. Seguimos avanzando, tenía que volverme un paladín para poder destruir a Golbez cueste lo que cueste. Cuando llegamos a la cima nos enfrentamos a...

4 MILON

Para vencer a este enemigo los gemelos usaron su poder Twin y Tellah su Fire, mientras yo le pegaba.

Seguimos avanzando y al cruzar el puente Milon nos atacó por la espalda en su verdadera forma.

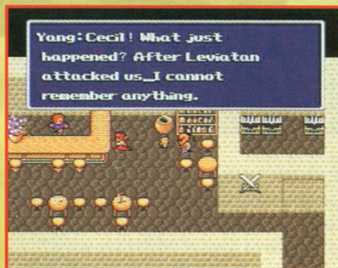
5 MILON Z

Este ser fue enviado por Golbez para destruirnos antes que pueda convertirme en paladín. Por suerte para esta batalla teníamos una buena provisión de Antidotes ya que casi todos los ataques de sus tentáculos nos envenenaba. Palom y Moron con su Twin pusieron la batalla a nuestro favor, mientras prácticamente los demás nos dedicábamos a curar nuestras heridas y a revivirnos.

Luego de la batalla al fin arribamos a la cúspide del monte. Supuse que para convertirme en paladín tendría que deponer mi arma, mi armadura y todo mi equipo, así que eso hice. Como última prueba tuve que enfrentarme a mí mismo en combate singular. Solamente me cubrí tres o cuatro veces y mi reflejo se dio por vencido.

Bajamos del monte y volvimos a Mysidia. Luego de hablar con el hombre del castillo viajamos hacia Baron a través del portal que se encontraba en la casa al este del pueblo.

BARON



Cuando llegamos fuimos al Inn, allí nos encontramos con Yang, pero nos trató de traidores y nos atacó. Cuando lo vencimos recobró la memoria y volvió a unírsenos. Con la llave de Baron que tenía Yang en su poder entramos en el negocio de armas y nos equipamos lo mejor que pudimos, después con la misma llave entramos en la casa del oeste.

WATERWAY

Necesitábamos entrar en el castillo por eso recorrimos esos húmedos túneles plagados de feroces criaturas, afortunadamente encontramos un lugar donde acampar casi al final del recorrido. Salimos a la fosa de agua alrededor del castillo y encontramos una entrada.

CASTLE BARON

Por suerte tenía mi antigua habitación a mi disposición cuando necesitara descansar. Cerca del salón del trono nos enfrentamos a...



6 BAIGAN

Lo que primero atacamos fueron sus brazos, lamentablemente los regeneraba a los pocos segundos pero cada vez que lo hacía los volvíamos a destruir. Tellah con su Ice3 al cuerpo lo hizo sufrir al mismo tiempo que los mellizos con su Twin.

Después de la batalla volvimos a mi habitación a descansar. Cuando llegamos al salón del trono tuvimos que pelear con...

7 CAGNAZZO



Este ser que suplantó al rey resultó ser muy débil contra los poderes Bolt2 y Bolt3 de nuestros magos, así que esa magia combinada con algunos golpes de Yang y míos fue suficiente para dejarlo fuera de combate, mientras Porom nos curaba con su magia.

Cuando salíamos del castillo Palom y Porom dieron sus vidas para detener las paredes que estaban a punto de aplastarnos... teníamos que conseguir el Crystal of Earth para intercambiarlo por Rosa. Volamos hacia el noroeste hasta llegar a...

TROIA

Recorrimos el pueblo, compramos algunas flechas y nos equipamos lo mejor que pudimos. Luego nos dirigimos al castillo. Apenas entramos al castillo tomamos por una puerta al oeste y nos encontramos con Edward que nos dio el TwinHarp. Abandonamos el castillo y fuimos por el bosque hacia el norte hasta encontrar La Chocobo Village, donde nos montamos en un Chocobo Negro. Nos fuimos volando hasta una isla al este donde encontramos una caverna.



MAGNETIC CAVERN



Esta cueva estaba protegida con un poderoso hechizo magnético, eso nos impidió usar nuestras armas y armaduras. Así que nos pusimos el poco equipo de cuero que teníamos y entramos. Las criaturas de ese lugar era muy poderosas, así que no dudamos en escapar si la situación se ponía pesada.

Una vez llegamos al Crystal Room y nos enfrentamos al Dark Elf nos atacó con toda clase de poderes, pero Edward con su música nos salvó y pudimos equiparnos nuevamente.

8 DARK ELF



Ahora que estabamos equipados pudimos vengarnos, todos le dimos con nuestro mejor esfuerzo y cuando cambió de forma Tellah nos sorprendió tirándole un hechizo Wind y después lo terminamos de un solo golpe.

Volvimos a Troia con el cristal en nuestras manos. Allí en palacio las damas nos dieron el cristal y después de equiparnos subimos a nuestra nave.

TOWER OF ZOT

Para rescatar a Rosa debíamos llegar hasta la cima de la torre, por suerte en el quinto piso encontramos un lugar donde descansar. Avanzamos un poco mas y nos enfrentamos a...

9 SANDY, CINDY Y MINDY



Vencerlas no fue difícil, Tellah nos tiro con su hechizo Bersk a Yang y a mi, mientras Cid usaba su arma Gaia para abrir la tierra y dañar a las tres juntas. Unos buenos golpes nuestros y ya tuvimos la batalla ganada. Eliminamos primero a la hermana del medio, después a la de atrás y por último la delantera.

MT. ORDEALS

Seguimos, Tellah enfrentó a Golbez y perdió la vida... pero gracias a él pudimos rescatar a Rosa y Kain se nos unió. Cuando tratamos de irnos nos atacó... Volvimos a Barón, teníamos que hacer lo posible para detener a Golbez, así que luego de recibir el Magma viajamos hacia el sur hasta una isla montañosa, allí arrojamos el Magma en un pozo que estaba en el centro del pueblo.

10 VALVALIS



Rosa uso su Bersk en Yang y en mi, mientras Cid lo atacaba con el poder de Gaia y Kain con su Jump. Por mas que nos trató de convertir en piedra luchamos sin dejar de golpearla y logramos derrotarla.

EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Montados en la nave descendimos por las montañas al mundo subterráneo. Nos vimos inmiscuidos en una batalla, fuimos derribados por los Red Wings y caímos cerca de un castillo.

DWARVEN CASTLE

Allí nos recibió el rey enano Giott, cuando fuimos a la habitación del cristal nos atacaron unas muñecas.

No tuvimos un segundo de descanso, enseguida fuimos atacados por Golbez.

11 CALS, BRINAS, CALBRINAS



Atacamos a estas muñecas de a pares, una Cal y una Brina, ya que sabíamos que si no lo hacíamos así se iban a unir e iban a formar una Calbrina, una muñeca enorme muy difícil de vencer.

12 GOLBEZ



Kain afortunadamente hizo el Jump al principio de la batalla y no fue paralizado por Golbez... en cambio los otros murieron bajo el ataque de una Sombra. Por suerte Rydia llegó en nuestra ayuda y destruyó a la sombra, luego invocó a un Titan y con unos certeros golpes el enemigo cayó.

Luego de la batalla recorrimos el castillo y nos equipamos lo mejor que pudimos. Cerca de donde sentimos olor a Chocobo un guardia nos abrió una puerta secreta. Salimos al exterior y caminamos hacia el noroeste hasta encontrar una torre asediada por tanque enanos. Descansamos y entramos...

TOWER OF BAB-IL

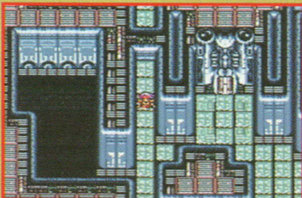
Este lugar me hizo recordar a la Tower of Zot. Avanzamos subiendo hasta que en el octavo piso nos encontramos con...

Cuando ya creímos que lo habíamos vencido el Dr. se transformó...

13 DR. LUGAE Y BALNAB



A estos dos enemigos les aplicamos golpes a ambos por igual, ya que si hubiera quedado uno solo por mucho rato el resultado hubiera sido peor.



14 DR. LUGAE



Por suerte la tuvimos a Rosa consciente durante toda la batalla, ella nos curaba cada vez que el Dr. nos envenenaba o nos hacía dormir con Gas. Mientras nosotros le pegábamos con todas nuestras fuerzas y hechizos de fuego.

Con la Tower Key en nuestro poder volvimos un par de pisos hasta una puerta que habíamos encontrado cerrada. Allí Yang se sacrificó para que podamos escapar. Y lo único que nos quedó fue huir, cuando llegamos a la base de la torre fuimos rescatados por Cid que había logrado reparar la nave. Lamentablemente se suicidó al tirarse y estallar para sellar la entrada al mundo subterráneo.
Volvimos a Baron y hablamos con los asistentes de Cid, ellos arreglaron nuestra nave para poder acoplar el Hovercraft y llevarlo a todos lados. Lo encontramos en Mt. Hobs, directa hacia el Noreste de Baron. Viajamos hacia el sudeste hasta llegar a una isla donde entramos a la...

CAVE EBLAN

Encontramos dentro de las cuevas a la gente de la ciudad, Golbez destruyó todo y se refugiaron en los túneles. Seguimos adelante y fuimos encontrando soldados heridos, finalmente encontramos al príncipe Edge justo cuando enfrentaba a Rubicant. Cuando este cayó Rosa lo curó y se unió al grupo.
Seguimos avanzando, cuando llegamos mucho mas arriba fuimos atacados por los padres de Edge, el Rey y la Reina a los que no atacamos, al poco tiempo recobraron la conciencia y acabaron ellos mismos con sus miserables vidas. Luego apareció Rubricant, el odio le dio a Edge nuevos poderes con que enfrentarlo. Nos curó y...

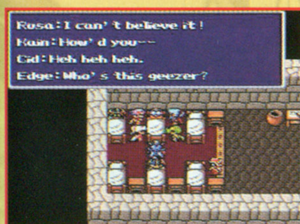
15 RUBRICANT



Ese fue el cuarto elemental que tuvimos que enfrentar, Rosa lanzó sobre mi Bersk, Kain haciendo su Jump, Edge con su nuevo Flood, Rydia con Shiva y Rosa curando, reviviendo y lanzando flechas de Hielo. Todos nos equipamos para esa batalla con armas y armaduras Ice. La lucha fue larga, pero finalmente pudimos derrotarlo.

Seguimos adelante y caímos en una trampa en el piso, al seguir avanzando por esta nueva zona dimos con una nave de los Red Wings con la que abandonamos el lugar. Lamentablemente la nave no podía volar sobre magma, así que nos dirigimos al castillo enano.

DWARVEN CASTLE



Fuimos a ver al rey el que nos dio el Necklace, con ese objeto podríamos abrir la cueva sellada. En la enfermería del castillo encontramos a Cid, había sobrevivido a su caída, igual no dudó en arreglar la nave para poder viajar sobre el magma. Partimos, fuimos hacia el sudoeste hasta una isla en donde encontramos la Sealed Cave, pero antes de entrar paramos en Tomra para equiparnos de la mejor manera posible.

SEALED CAVE

En ese lugar encontramos que todas las puertas eran criaturas, cada vez que nos atacaban elegían un blanco y al siguiente instante moría, luego elegía otro. Con todas lo que tuvimos que hacer fue pegarles lo mas rápido y duro posible, Kain y yo con Bersk mientras Rosa revivía a los muertos. No nos curaba ya que un ataque podía matar sin importar cuan heridos estuviéramos.
Avanzamos hasta que encontramos el Dark Cristal... pero, cuando nos íbamos...

16 EVIL WALL



Esa pared se movía irremediablemente hacia nosotros, teníamos que detenerla antes que llegue. Rosa uso Bersk en mi, Kain hizo su Jump, Rydia lanzaba su Virus y Edge lanzaba Shurikens o golpeaba.

Una vez terminada la batalla abandonamos el lugar pero Kain cayó nuevamente en poder de Golbez y se llevó el último cristal.
Volvimos al Dwarven Castle y le informamos lo sucedido, teníamos que viajar hacia Mysidia y para variar Cid le agregó un torno al frente de la nave para poder ir salir hacia la superficie.

MYSIDIA

Volamos hacia el este hasta encontrar el pueblo. Allí fuimos recibidos por un anciano que nos llevó a participar de una oración en la que invocamos a la Lunar Whale, la nave legendaria con la que íbamos a poder viajar hacia la luna. Subimos a la nave y activé el cristal.



LA LUNA

No podíamos entrar en un castillo que estaba por la zona, así que nos introducimos en una caverna ubicada al oeste del castillo, luego de recorrer algunas cavernas arribamos al castillo. Allí nos curamos a la entrada y conocimos a un viejo mago llamado FuSoYa que se nos unió. Volvimos a La Tierra y para nuestra sorpresa el gigante de Bab-Il ya había sido liberado y estaba causando estragos. Era demasiado grande para enfrentarlo, así que nos introdujimos adentro.

GIGANTE DE BAB-IL

Recorrimos muchos pisos hasta que nos tuvimos que enfrentar de nuevo a los cuatro elementales... ¡pero juntos!

17 ELEMENTALES



Por suerte nuestra experiencia en las peleas anteriores con ellos nos dio el conocimiento para ganarles de manera relativamente fácil. Primero vino Milon Z, con el usamos toda la magia de fuego mas poderosa. Después le tocó el turno a Rubicant, al cual le pegamos con poderes de agua y hielo cuando su capa estaba abierta. Tercero fue Cagnazzo, con poderes de electricidad fue suficiente para vencerlo. Para terminar le tocará a Valvalis, que también resultó sensible a los poderes eléctricos.

Luego de vencerlos seguimos adelante para enfrentar al cerebro de la bestia. Cuando acabamos con la CPU, huimos antes de que el Gigante de Bab-Il estallara en mil pedazos. Subimos a nuestra Lunar Whale y volvimos a la Luna. De vuelta en el castillo de cristal llegamos a la habitación donde encontramos a FuSoYa, seguimos mas adelante y encontramos los 8 cristales. Luego de hablar con cada uno de ellos nos paramos en la baldosa del centro.

18 CPU, DEFENDER, ATTACKER



Primero eliminamos al Defender, para que no cure al CPU y luego nos encargamos de acabar con la CPU, ya que si liquidábamos al Attacker, la CPU regeneraría a ambos. Tampoco podíamos usar magia con la CPU ya que usaba Wall en sí misma con lo que rebotarían todos nuestro hechizos. Lo único que nos quedó hacer fue que los magos nos ayudaran a Edge y a mí con Fast para terminarla a golpe.

GIGANTE DE BAB-IL



Sabíamos que nos estábamos acercando al final de nuestro viaje, y que en este lugar nos esperaba el momento más difícil de toda nuestra aventura.

Empezamos a recorrer la zona, un poco más adelante en un túnel hacia el oeste vimos una espada flotando, al tratar de tomarla nos enfrentamos al primer enemigo de este lugar.

19 PALE DIM



Rosa y FuSoYa afortunadamente ya nos habían lanzado un Float por las dudas antes de entrar en la batalla, esta criatura contraatacaba cada vez que le pegábamos rajando la tierra, pero con el Float no nos pudo hacer daño. Sólo fue cuestión de pegarle duro.

En toda esta zona encontramos equipo muy útil y poderoso para todos los integrantes del grupo que no dudamos en equipar en cuanto los encontrábamos. Mas adelante, y después de encontrar un buen lugar donde descansar entramos en la última parte de nuestro recorrido. Poderosas criaturas se nos abalanzaron tras cada esquina, pero solo cinco fueron lo suficientemente difíciles como para escribir de ellos y como los derrotamos.



Volvimos a descansar al mismo lugar de antes y al seguir nos encontramos con...

20 WYVERN



Esta fue la primera criatura importante con la que nos cruzamos. Casi nunca estuvimos tan cerca de ser aniquilados como con este ser. Los hechizos Wall nos cubrieron muchas veces de sus salvajes ataques y si no hubiera sido por Rosa que usó su magia constantemente para curarnos y revivirnos mientras los demás lo golpeábamos hubiera sido muy difícil, si no imposible de vencer.

21 DRAGONES LUNARES



Estos dos animales de hueso no resultaron tan duros como el anterior, pero si fueron enemigos formidables. Respondían cada uno de nuestros ataques con un poderosos poder de fuego que nos dañaba a todos. Así que teníamos que hacer que cada uno de nuestros ataques contara. Rydia invocando su criatura mas poderosa y los demás golpeando parejo para eliminar a los dos dragones al mismo tiempo, si alguno hubiera quedado sólo estoy seguro que su cólera nos habría hecho sangrar.

De vuelta a descansar y a seguir adelante.



22 PLAGUE



Esta batalla fue extraña y rápida. Nada mas empezar Plague nos atacó con Count... lo que nos dejaba escasos segundos para acabar con el antes de que todos muriéramos. Rosa usó Fast en Edge y en mi, mientras que los demás lanzaban sus mas poderosos hechizos e invocaciones. Rápidamente la batalla terminó.

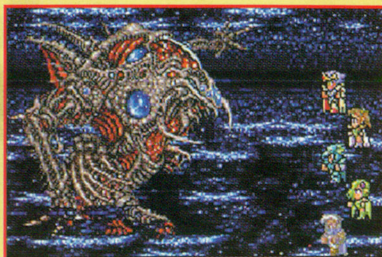
Luego de descansar de nuevo seguimos adelante y al subir unas escaleras nos enfrentamos a...

23 OGOPOGO



Cuando nos cruzamos con esta criatura nos lanzó unas poderosas olas que casi acaban con nosotros. Rosa con su Cure4 nos mantuvo vivos mientras Kain son su Jump, Rydia con sus mas poderosas invocaciones, Edge con sus ataques y yo con los míos lo hicimos sucumbir luego de una tremenda lucha.

El ambiente estaba tenso, todos sabíamos que la lucha final se acercaba... no estábamos seguros de poder sobrevivir, pero tras un corto descanso para curar nuestras heridas decidimos avanzar. Cuando arribamos a la última habitación Golbez y FuSoYa estaban enfrentando a Zemus. Con un poderoso hechizo lo derrotaron, pero la cosa no había terminado... Zemus se transformó en algo mucho más poderoso que antes... FuSoYa me dio el cristal con el que podría derrotarlo... sentía la fuerza de mis amigos de La Tierra ayudándome, no podía echarme atrás.



24 ZEROMUS



Su primer ataque fue muy poderoso, nos hirió mucho a todos y nos seguía lastimando incluso después de haber pasado. Rosa nos mantuvo sanos y vivos la mayor parte del tiempo, y en cualquier respiro que pudiera tomarse atacaba con White. Rydia lanzaba constantemente Bahamut, Kain hacía su Jump, Edge le lanzó todo lo que pudiera lanzarle y yo lo golpee con todas mis fuerzas. La batalla fue larga y dura, teníamos que mantener nuestra salud lo mejor posible todo el tiempo... pero al final la bestia cayó.

Todo había terminado al fin...

NO TE PIERDAS EL MES QUE VIENE LA SOLUCION DE CHRONO TRIGGER

PSX TOMB RAIDER CHRONICLES

■ OPCIÓN "SPECIAL FEATURES"

Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↓ + ● y presionen ▲.

■ Todas las armas, munición infinita y packs de energía

Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↑ y presionen ▲.

■ Todos los ítems

Presionen **SELECT** para ir a la pantalla de inventario y "marquen" la opción Timex. Mantengan apretado **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ↓ y presionen ▲.





PSX BOMBERMAN PARTY EDITION



■ LOCACIONES ALTERNATIVAS

Usen **56565656**, **16161616** o **49894989** como password para los niveles de dificultad beginner, normal, y hard en modo battle.

■ ATAQUE ESPECIAL

Elijan uno de los "4 Bomber Kings" o Great Bomber. Mantengan apretado 6 y presionen el pad de dirección para el ataque especial.

■ PASSWORD CON ENERGÍA A FULL

Nivel	Password
1	46224622
11	10191019
21	12221222
31	26572657
41	38793879

■ PASSWORD DE EVENTOS

Nivel	Password
10	3G59E326
20	3D5D49C4
30	8D5A4B26
40	8D5A4BCE

DC CONFIDENTIAL MISSION

■ SELECCIÓN DE NIVEL

Completen el juego en cualquier dificultad con el final "bueno".

■ OPCIÓN ANOTHER WORLD

Completen todas las secciones de training para habilitar la opción "Another World".

PSX PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

■ MENÚ DE DEBUG

Mientras juegan, mantengan apretado **Select** + **Start** + **L1** + **R1** para ver el menú de debug.

PSX

COLIN MCRAE RALLY 2.0

■ TODAS LAS PISTAS
Usen como password **HELLOCLEVELAND** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

■ TODAS LAS PISTAS
Usen como password **ONECAREFULOWNER** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

■ LANCER ROAD
Usen como password **OFFROAD** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".



■ SIERRA COSWORTH
Usen como password **JIMMYSCAR** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

■ FORD PUMA
Usen como password **COOLESTCAR** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

■ MINI COOPER
Usen como password **JOBINITALY** en la pantalla que dice "Create New Driver Profile".

■ PISTAS AL REVES
Usen como password **RORRIMSKCART** en la pantalla de trucos.

■ DISPARAR BOLAS DE FUEGO
Usen como password **GREATBALLSOF** en la pantalla de trucos. Usen el freno de mano para disparar bolas de fuego en el modo arcade.

■ COLISIONES CON REBOTE
Usen como password **RUBBERTREES** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally.

■ RUEDAS GIGANTES
Usen como password **EASYROLLER** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

■ BAJA GRAVEDAD
Usen como password **MOONLANDER** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

■ COCHES AGRESIVOS
Usen como password **NEURALNIGHTMARE** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en modo arcade.

■ MODO TURBO
Usen como password **ROCKETFUEL** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

■ JUEGO RÁPIDO
Usen como password **PRUNEJUICE** en la pantalla de trucos. Nota: Esto solo funciona en los modos "time trial" y "single stage rally".

■ SILUETA DE LOS COCHES
Usen como password **HELLO RAZU AND FLEA** en la pantalla de trucos.



PSX

007 RACING

■ ASTON MARTIN VANTAGE EN MODO MULTIPLAYER

En la pantalla principal, presionen **L1, R1, ▲, ●, ✖** para habilitar el Aston Martin Vantage en modo multiplayer. Si lo hicieron correctamente, escucharán una risa.

■ PERSONAS ALTAS

Usen **LEMKE** como nombre en modo misión.

■ REPLAY ANTES DE LA MISIÓN

Completen la misión "Escape To The Border" en dificultad "Agent" en un tiempo menor a 1:30 para ver un replay anterior a la misión en vez de la secuencia FMV.

■ PISTAS RESBALOSAS

Completen la misión "Gimme A Brake" en dificultad "00 Agent" mientras destruyen los once hidrantes.

■ SIN RADAR EN MODO MULTI-PLAYER

Completen la misión "Ambush" en dificultad "Agent" con, al menos, 85% health.

■ TODAS LAS MISIONES

Completen la misión "Highway Hazard" en dificultad "00 Agent" sin chocar con un coche para habilitar todas las misiones en modo "00 Agent".

■ AGUA ROJA

Completen la misión "Survive The Jungle" en dificultad "Agent" mientras desactivan los tres tanques.



■ HUMO MULTICOLOR EN LOS MISILES

Completen la misión "Air Strike" en dificultad "00 Agent" mientras dejan todas las tiendas sin power-ups intactas. Los rastros de humo de los Hellfires y Stingers serán multicolor.



■ MARCAS DEL PAVIMENTO DE OTRO COLOR

Completen la misión "Escape" en dificultad "Agent" con un puntaje de 100%. Las marcas del pavimento serán verdes en vez de negras.

■ DOBLE ENERGÍA EN MODO MULTI-PLAYER

Completen la misión "Break Out" en dificultad "00 Agent" con 100% de energía.

■ DOBLE DAÑO EN MODO MULTI-PLAYER

Completen la misión "River Race" en dificultad "Agent" mientras recolectan todos los nitros y TSP-6060.

■ EXPLOSIONES PÚRPURA

Completen la misión "Download" en dificultad "00 Agent" con un puntaje de 100%. Las explosiones serán púrpura en todos los niveles en modo misión.

■ ANTEOJOS AZULES

Completen la misión "Submerged" en dificultad "Agent" con 100% de energía. Las cámaras de seguridad de la misión 8, "Break Out" (usualmente verdes) y los IRGoggles en la misión 11, "Submerged" (usualmente rojos) se teñirán de azul.

■ TODOS LOS OBJETOS

Completen la misión "Showdown" en dificultad "00 Agent" en un tiempo menor a 2:00 para habilitar todos los objetos del juego.

PSX

LOONEY TUNES RACING

■ PISTA ACME FACTORY

En el menú principal, presionen **L2**, **R1**, **R2**, ▲, ●, **SELECT**.

■ PISTA DUCK DODGERS SPEEDWAY

En el menú principal presionen ●, ←, ■(x2), **R2**, **SELECT**.

■ PISTA FOREST SPEEDWAY

En el menú principal presionen ▲, **R2**, ←, ▲, **L1**, **SELECT**.

■ PISTA GARDEN SPEEDWAY

En el menú principal presionen **R1**, →, ←, **L1**, ■, **SELECT**.



■ PISTA PLANET X SPEEDWAY

En el menú principal presionen **R1**, ■, ●, **L2**, ▲, **SELECT**.

■ PISTA PLANET Y

En el menú principal presionen →, ←, ▲, **L2**, **L1**, **SELECT**.

■ PISTA WACKYLAND

En el menú principal presionen **L1**, ●, ■, **R2**, ▲, **SELECT**.

■ CORRER COMO DUCK DODGERS

En el menú principal presionen **L2**, ■(x2), ▲, ●, **SELECT**.

■ CORRER COMO EVIL

En el menú principal presionen ■, ●, **L2**, **R2**, ▲, **SELECT**.

■ CORRER COMO FOGHORN LEGHORN

En el menú principal presionen →(x2), **L2**, ■(x2), **SELECT**.

■ CORRER COMO GENIE

En el menú principal presionen ■, **L1**, **R1**, ▲, ●, **SELECT**.

■ CORRER COMO GOSSAMER

En el menú principal presionen ▲, ●, **R2**, **R1**, ■, **SELECT**.

■ CORRER COMO GRANNY

En el menú principal presionen ●, ▲(x2), **L1**, **R1**, **SELECT**.

■ CORRER COMO HECTOR

En el menú principal presionen ▲, **L2**, **L1**, ▲, ■, **SELECT**.

■ CORRER COMO PEPE LE PEW

En el menú principal presionen ←, →, **R1**, ●, ■, **SELECT**.

■ CORRER COMO ROCKY

En el menú principal presionen ▲, ←, **R2**, ●(x2), **SELECT**.

■ CORRER COMO SYLVESTER

En el menú principal presionen ←(x2), **L1**, ▲, ●, **SELECT**.

■ CORRER COMO YOSEMITE SAM

En el menú principal presionen ←, →, **R2**, ■, ●, **SELECT**.

Códigos para Game Shark

Llegar siempre primero	300D64E5 0000
Max Special infinitos	800D6554 0006
Todas las copas y pistas	800986E8 FFFF
	800986F4 FFFF
	800986F8 FFFF
Todos los personajes	800986F0 FFFF
	800986F2 FFFF
Todos los desafíos completos	800986EC FFFF

PSX COOL BOARDERS 2001

MODO DE TRUCOS

Usen como nombre **IGOTITALL** para habilitar todos los personajes, tablas, montañas y opciones.

TODAS LAS PISTAS

Seleccionen dos jugadores y comiencen un juego. Salgan del juego, elijan modo free ride, completen la primera pista, luego salgan del juego. Vuelvan al modo de dos jugadores y comiencen un juego. La opción "Next Course" estará disponible luego de cada carrera, incluyendo acceso a la pista especial luego de la pista del Credit.

PISTA DE PRÁCTICA CB2

Completen las cinco pistas standard (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider, Dancing Devils).

PISTA SECRET FORCE

Completen las cinco pistas standard con el mejor puntaje.

JUGAR COMO SNOWMAN

Completen la pista de práctica Cool Boarders 2 con el mejor puntaje.

JUGAR COMO GRAY

Completen la pista Secret Force.

TABLAS EXTRA

Consigan el mejor puntaje en cada pista para habilitar nuevas tablas. Existen un total de 18 tablas en el juego.

VESTIMENTAS ALTERNATIVAS

Completen el juego con cualquier personaje para habilitar un set adicional de ropa para el personaje.

SUPER PIPE MÁS LARGA

Rompan varios récords en la super pipe.



PSX ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

SELECCION DE NIVEL

Códigos para Game Shark

Todos los niveles	500007020000 80098f5cffff
Todos los cristales verdes	8009676a0001 80098f40ffff
Energía Infinita	800967620064 800967680064
Vidas Infinitas	800967600063
Muchos cristales blancos	8009676a00ff
Todos los niveles	80098f3cffff 80098f3effff

PSX WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

MODO DE TRUCOS

En la pantalla de presentación, presionen ←, →, **L1**, **R1**, ●, ■, **R2**, **L2**. Si ingresaron correctamente el código, escucharán el sonido. Todas las armas estarán disponibles en modo "free patrol", junto con todos los ítems de bonus en el menú de opciones.

PSX DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

JUGAR COMO AMISH BOY

Completen el juego con todas las medallas de oro con Dave Mirra para habilitar Amish Boy.

JUGAR COMO LUNCH LADY

Completen el juego con todas las medallas de oro con Leigh Ramsdell para habilitar Lunch Lady.

PSX INCREDIBLE CRISIS (TONDEMO CRISIS)

MODO CABEZONES

Mientras juegan, presionen ↑ o ↓ en el controlador 2.

FLAT MODE

Mientras juegan, presionen ← o → en el controlador 2.

EFECTOS DE SONIDO DIVERTIDOS

Mientras juegan, presionen ✖, ▲, ■, o ● en el controlador 2.

PSX

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

JUGAR COMO AMISH BOY

Completen el juego con Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, y Leigh Ramsdell para habilitar a Amish Boy.

TODOS LOS NIVELES

En la pantalla de selección de nivel en el modo pro quest, presionen ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ● para habilitar todos los niveles.



GOLPES GRANDES

Completen el juego con Leigh Ramsdell para habilitar la opción "big crash" en la pantalla de cheats.

GOLPES "PEGAJOSOS"

Completen el juego con Kenan Harkin para habilitar la opción "sticky crash" en la pantalla de cheats.



SILLY GRUNTS

Completen el juego con Tim Mirra para habilitar la opción "silly grunt" en la pantalla de cheats.

VISTA EN PRIMERA PERSONA

Completen el juego con Mike Laird para habilitar la opción de vista en primera persona en la pantalla de cheats.

CORREDOR FANTASMA

Completen el juego con Joey García para habilitar la opción corredor fantasma en la pantalla de cheats.

MODO EXORCISTA

Completen el juego con Troy McMurray para habilitar la opción exorcista en la pantalla de cheats.

SUSPENSIÓN DE LA BICI

Completen el juego con Chad Kagy para habilitar la opción de suspención de bicicletas en la pantalla de cheats.

VISIÓN NOCTURNA

Completen el juego con Shaun Butler para habilitar la opción de visión nocturna en la pantalla de cheats.

SECUENCIA FMV DE DAVE MIRRA

Completen el juego con Dave Mirra.



SECUENCIA FMV DE RYAN NYQUIST

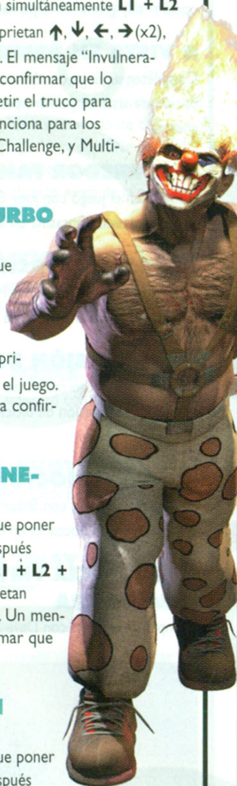
Completen el juego con Ryan Nyquist.

SECUENCIA FMV DEL CONCURSO DEL JUEGO

Completen el juego con Slim Jim.

PS2 TWISTED METAL BLACK

■ INVISIBLE
Primero que todo, tienen que poner el control en **Classic**. Después aprietan simultáneamente **L1 + L2 + R1+ R2**, rápidamente aprietan ↑, ↓, ←, →(x2), ←, ↓, ↑ durante el juego. El mensaje "Invulnerability On" aparecerá para confirmar que lo hicieron bien. Pueden repetir el truco para desabilitarlo. Este truco funciona para los modos Story, Endurance, Challenge, y Multiplayer.



■ ENERGIA Y TURBO ILIMITADOS
Primero que todo, tienen que poner el control en **Classic**. Después aprietan simultaneamente **L1 + L2 + R1+ R2**, rápidamente aprietan →, ←, ↓, ↑ durante el juego. Un mensaje aparecerá para confirmar que lo hicieron bien.

■ SUPER MACHINE-GUN
Primero que todo, tienen que poner el control en **Classic**. Después aprietan simultáneamente **L1 + L2 + R1+ R2**, rápidamente aprietan ✖(x2), ▲ durante el juego. Un mensaje aparecerá para confirmar que lo hicieron bien.

■ MATAR DE UN SOLO TIRO
Primero que todo, tienen que poner el control en **Classic**. Después aprietan simultáneamente **L1 + L2 + R1+ R2**, rápidamente aprietan ✖(x2), ↑ durante el juego. Un mensaje aparecerá para confirmar que lo hicieron bien.

■ ATAQUES ESPECIALES
Primero que todo, tienen que poner el control en **Classic**. Todos los ataques especiales, excepto el "Real Fire", requieren energía para usarlos:

Freeze: Presionen ↑, ↓, ↑.
Jump: Presionen L1 + R1.
Land mine: Presionen →, ←, ↓.
Charge Mine: Presionen →, ←, ↓.

PSX ISS PRO EVOLUTION 2

■ EQUIPOS EURO Y CLASICO
Para habilitar ambos equipos, simplemente completen el modo liga en cualquier nivel de dificultad y sin importar si juegan una temporada completa o no. Cuando terminen salven la partida, y se les habilitarán estos equipos.

■ EQUIPOS EURO Y ALL-STAR
Para habilitar ambos equipos, tendrán que completar la Copa Internacional en cualquier nivel de dificultad y sin importar si juegan una temporada completa o no. Cuando terminen salven la partida, y se les habilitarán estos equipos.



PSX WINNING ELEVEN 2000

■ EQUIPOS DE ESTRELLAS
Ganen la Copa Konami para habilitar al equipo de las estrellas en modo de exhibición.

■ LA COPA MASTERS
Jueguen y ganen, en temporada completa o media temporada, la J-League.

■ DREAM TEAM JAPONES Y MUNDIAL
Ganen la Copa Yamazaki Nabisco en cualquier nivel de dificultad.



PSX READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

■ BOXEADORES GORDOS
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R1**(x2), **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEADORES FLACOS
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R1**, **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEADORES ZOMBIES
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, ↑, →, ↓, **R1**(x2), **R2**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ GUANTES GRANDES
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, →, ↑, ↓, **R1**, **R2.** Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

■ BOXEAR COMO MICHAEL JACKSON
Completen el juego en modo arcade 2 veces para habilitar a Michael Jackson.

■ BOXEAR COMO SHAQUILLE O'NEAL
Completen el juego en modo arcade 5 veces para habilitar a Shaquille O'Neal.

■ BOXEAR COMO G.C. THUNDER
Completen el juego en modo arcade 3 veces para habilitar a G.C. Thunder.

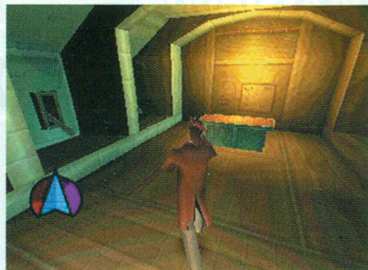
■ VESTIMENTAS DE CAMPEÓN
Completene el modo Championship para habilitar las vestimentas de campeones.



PSX ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

Códigos para Game Shark

Energía infinita nivel 1 800EA55A 0064
Munición infinita nivel1 800961C0 2400



DC RED DOG: SUPERIOR FIRE-POWER



■ NIVEL MULTIPLAYER DRIVE OR DIE EXPERT
En la pantalla de selección de pantalla, "marquen" el nivel multiplayer Drive Or Die Expert, luego mantegan apretado **L + R** por casi tres segundos para habilitar el nivel.

■ NIVEL MULTIPLAYER HELTER SKELTER
Jueguen 20 o más partidas en multiplayer de una sola vez para habilitar el nivel multiplayer Helter Skelter. Cuando lo hayan hecho, fuercen el juego a grabar cambiando la configuración de armas u otra opción en modo Single player para hacer que el nivel este disponible siempre.

■ MAPAS MULTI-PLAYER EXTRAS
Otengan una "A" en las misiones Single Player para habilitar mapas adicionales.

GAME CHARTS

RANKING DE POSICIONES Y LOS DESTACADOS DEL MES

PLAYSTATION

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	ISS PRO EVOLUTION 2	1
2	ALONE IN THE DARK: T.N.N.	3
3	ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	-
4	FINAL FANTASY CHRONICLES	-
5	C-12: FINAL RESISTANCE	4

PLAYSTATION 2

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	WORLD SOCCER: W.E.5	1
2	Z.O.E.	2
3	SILPHEED: THE LOST PLANET	3
4	ONIMUSHA WARLORDS	4
5	FORMULA 1 2001	-

DREAMCAST

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	GUILTY GEAR X	1
2	PHANTASY STAR ONLINE	2
3	CRAZY TAXI 2	-
4	DAYTONA USA	3
5	CONFIDENTIAL MISSION	4

GAME BOY

ESTE MES		MES ANTERIOR
1	GT ADVANCE	-
2	RAYMAN ADVANCE	-
3	SUPER MARIO ADVANCE	1
4	CASTLEVANIA: C. OF THE MOON	2
5	F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	3

¡Votá tu juego favorito para que aparezca en "Los destacados", y ganate un premio sorpresa todos los meses! E-mail: **nlx@editorialpowerplay.com**

LOS DESTACADOS

1 ALONE IN THE DARK: T.N.N. — PSX



El nuevo "survival horror" de Infogrames demuestra que la empresa nos supo aterrorizar mucho antes de que Umbrella nos ensuciara los calzones con la saga Resident Evil.

2	ONIMUSHA WARLORDS	PS2
3	WINNING ELEVEN 5	PS2
4	Z.O.E.	PS2
5	GUILTY GEAR X	DC
6	GT ADVANCE	GBA
7	UNREAL TOURNAMENT	PS2
8	RAYMAN ADVANCE	GBA
9	SUPER MARIO ADVANCE	GBA
10	CRAZY TAXI 2	DC

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



02- Gran Turismo 2

Guia: El ABC de la PlayStation • Póster Doble: Dead or Alive 2 • Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit

03- Syphon Filter 2

Soluciones: Galerians - Deception III • Póster Doble: Shenmue • Trucos: Rollcage Stage II - Urban Chaos

04- MediEvil II

Soluciones: Final Fantasy VII • Guía: Pokemon Stadium Trucos: NASCAR Rumble - NBA Shootout 2000

05- The Legend of Dragoon

Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces

Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross

Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK

Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles

Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX

Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (1)

11- Shenmue

Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix

Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2

Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

14- Tomb Raider: ¡The Movie!

Soluciones: Alone in the Dark: T.N.N. - Digimon World 2 (2da Parte) - ¡y los mejores trucos!

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level Extra**.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 + ($2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	$6 + ($2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	$8 + ($2,90 x revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS